

Najave - Speedball 2, Jagged Alliance 3

oktober 2007. 16. broj

PLAY!



COMPUTERLAND

CT Computers
Member of
ComTrade Group

Gran Turismo 5, Settlers: Rise of an Empire

COVER STORY:

Guild Wars: Eye of the North

REVIEWS:

Medal of Honor: Airborne

NHL 08



**Isprobali smo PSP Slim!
Novi iPod Nano i iPod Touch!**



Savršenstvo koje sanjaš!

CALL CENTER
011 201 56 78

www.comtradeshop.com



„CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, AND XEON INSIDE ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION OR ITS SUBSIDIARIES IN THE UNITED STATES AND OTHER COUNTRIES.“

TF7150U-M7

**NVIDIA
GEFORCE
7150**

GeForce 7150 chipset was made 80nm technology and it supports:

- 1 DirectX® 9.0c
- 2 Shader Model 3.0
- 3 High Definition Audio (HAD)
- 4 NVIDIA® CineFX 3.0 Engine
- 5 OpenGL® 1.5 Optimizations

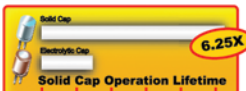
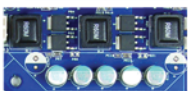
Tweak Tech



Tweak Tech

Biostar owned unique engineering PWM layout with low ESR and high ripple conductive solid state caps to provide sufficient, stable power supply to the CPU. And the same philosophy applies to our DDR design to enhance voltage stability of memory.

X.D.C (eXtreme Durable Capacitor)



BIOSTAR T-series Implement Solid Capacitors:

With low ESR and high ripple conductive, solid state caps provide sufficient, stable power supply to the CPU. Also the life-time can be more than 6.25 X of ordinary liquid caps.

HDMI / DVI / D-Sub

HDMI, DVI, DVI and D-Sub For Multimedia Output
HDMI: High Definition Digital Audio+Video
•Ease-of-use, One single cable connector that replaces the maze of cabling behind the entertainment center



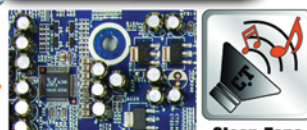
Rapid Switch



Rapid Switch

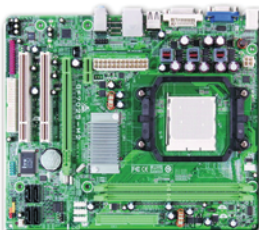
No more meddling with Power and Reset jumpers on the board. The Power and Reset buttons are built onboard. It is convenient for DIY users to test the board without short-circuiting the wrong pins.

Clean-Tone Audio Technology



Clean-Tone

Biostar innovative "Clean-Tone" Audio design, a low distortion audio design, reduces high frequencies noise generated by a motherboard. There is one independent capacitor per channel available to handle the noise occurred. Integrated 7.1 CH HD Audio Codec delivers true sound as well as meets striked Microsoft® Windows Vista™ Premium hardware requirements.



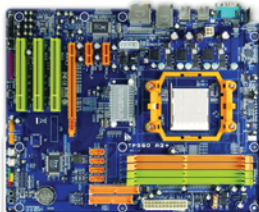
MBA Biostar GF7025-M2 vga AM2

CHIPSET - GeForce 7025 / nForce 630a
4 x DDR2 533/667/800 MHz (max. 4Gb)
1 x PCI-E x 1
1 x PCI-E x 16
4 x SATA2 3Gb/s connectors
1 x IDE connectors
4 x USB 2.0 Port
LAN Realtek RTL8201N - int. 10/100
1 x DVI Port
INT. VGA - NVIDIA GeForce 7025 GPU, share up to 512MB



MBI Biostar TP35D2-A7

Supports FSB 800/1066/1333MHz
CHIPSET - Intel P35+ICH9
4 x DDR2 533/667/800 MHz (max. 8Gb)
3 x PCI Slots
1 x PCI-E x1 Slots
1 x PCI-E x4 Slots
1 x PCI-E x16 Slots
1 x Serial Port
4 x SATA2 3Gb/s Connector, 1 x IDE Connectors
Realtek ALC888 8+2-Channel HD Audio
GbELAN Realtek RTL8110SC-Integrated 10/100/1000



MBA Biostar TF560 A2+

Socket AM2+/AM2
CHIPSET - NVIDIA nForce 560
4 x DDR2 533/667/800 MHz (max 8Gb)
3 x PCI Slots
2 x PCI-E x1 Slot
1 x PCI-E x16 Slot
6 x USB 2.0 Port
1 x COM Port
4 x SATA2 3Gb/s Connector, 1 x IDE Connector
LAN - Realtek RTL8110SC - 10/100/1000 Controller
INTEGRATED AUDIO - Realtek ALC888 8+2-Channel HD



VR8603TS21

CHIPSET : 8600 GTS
V-RANGER
Smart Voltage Dynamic Clock!
MEMORY TYPE: DDR3
ENGINE CLOCK 675MHz
MEMORY CLOCK 2000MHz



www.biostar.com

www.telix.co.yu

www.tntdoo.co.yu

SMEŠ LI? FIFA08

MOŽEŠ LI DA SAČUVAŠ LOPTU DOK TE ODBRANA OKRUŽUJE KAO NAJEZDA PČELA? UMEŠ LI DA DRIBLAŠ, DODAŠ, ILI DAŠ LOPTU U PROSTOR? DA LI ZNAŠ DA POŠALJEŠ LOPTU POD LUKOM U NEBRANJENI GORNJI UGAO GOLA? MOŽEŠ LI DA DOMINIRAŠ, IGRAŠ PRESING I POBEDOM DONESEŠ SLAVU SVOM TIMU?

CANYOUFIFA08.COM



PlayStation.2



PLAYSTATION.3



Wii



© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Brand OLP logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League logo is a trademark of the Football Association Premier League Limited. The Premier League logo is a trademark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii logo ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.



Željo Davidović 13, Beograd,
www.extremcc.rs.yu
Tel. +381 11 3809-143, 3809-144
Extreme CC je autorizovani Electronic Arts distributer.

Uvodnik

POSLE OSAM

Duboko me je pogodilo kada sam saznao da neko ne voli After Eight čokoladice, a mene vežu baš dobra sećanja za iste. Bio sam baš klinac kad sam prvi put probao, i odmah mi se svideo taj koncept čokolade i mentola, uz dodatak toga što je u pitanju jedna lepa tanka pločica, taman za zalogaj. I baš sam se obradovao kada sam After Eight, posle puno godina, našao kod nas u prodaji. Kapiiram ja da ga je bilo i pre, nego meni prosto nije palo napamet da tražim, pa sam slučajno naleteo u prodavnici i kupio. I sad, to samo saznanje da neko ne gotivi After Eight otvorilo je mnoga druga pitanja.

Jasno mi je kada neko ne gotivi recimo pihtije, iako ih ja obožavam. Ajde, kao, želatinasta masa ona, možda stvarno ljudi ne vole. Ostavljam dobar deo procenta da su probali neke pihtije koje niko živ ne bi jeo sve zajedno sa onim kožama i crevima, ali prave pihtije su sjajna hrana. Ima onda ljudi koji recimo ne gotive pire



krompir, belo meso, kožicu sa piletine ... ja ne znam da li su oni neki normalni, da budem iskren! Bez želje da nekoga uvredim, ali kožica sa piletine ... mmmm ... pire krompir, isto, kad je domaći a ne iz kesice ... uf ... I ono što sam recimo oduvek gotivio je kajmak ali skupljan sa prokuvanog mleka. Baba mi je to odavno skupljala, i onda tako kad prokuva mleko ona pokupi, ja to posle malo posolim, pravac na hleb i super.

Ustvari, setio sam se toliko dobrih jela da ne mogu više da pišem o ovima što nešto ne vole. Recimo, kao klinac sam obožavao da iscepkam belo meso, prekrijem ga pire krompirom, utabam pire krompir, polijem jogurtom i onda to jedem. Zvao sam to jelo "torta". Mogao bih to sada da napravim, baš da vidim da li je isti osećaj.

A kakvi ste prema pitanju soje? Recimo, ja volim i šnicle od soje sa kečapom, sjajna stvar ... i posle kao neke male kremenadlice sa ne znam kakvim sos-umacima i ostalo.

TOP5

1.

BioShock: Sve što bismo ovde mogli da napišemo o ovoj igri zaista bi bilo suvišno, pored onakvih komentara koji se mogu videti u tekstu koji opisuje (verovatno) igru godine.

2.

Gran Turismo 5: Ne znam da li nešto treba napisati o igri Gran Turismo, a ovoga puta se bavimo petim delom ove franšize. Pogledajte šta nam to novo spremaju programeri, kakva iznenađenja možete da (ne) očekujete i sve tome slično.

3.

PES 2008: Slično kao i Gran Turismo, Pro Evolution Soccer uživa veliko poverenje kod igrača i predstavlja jedan od glavnih izbora svih fanova fudbala na računaru i konzolama. Pogledajte šta naši vrli fudbaleri (a pritom i novinari) misle o ovoj igri.

4.

Guild Wars: Eye of the North: Jedan od najpopularnijih MMORPG naslova dobija najnoviju ekspanziju pod imenom Eye of the North. U pitanju je ekspanzija koja zahteva neku od prethodnih i pride donosi nove sadržaje u PvE svet. Kako sve to izgleda, pročitajte u našem tekstu.

5.

Medal of Honor: Airborne: Šta još reći – novi Medal of Honor, nove misije, akcija, pucanje, iskakanje iz aviona padobranom. Sve ono što ste do sada želeli da radite, samo skupljeno na jednom mestu.

Broj 16 – oktobar 2007.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

Glavni urednik:

Milan Đukić

Redakcija:

Nikola Nešović

Nikola Dolapčev

Srđan Bajić

Uroš Miletić

Luka Zlatić

Saradnici:

Vladimir Kosić

Nenad Dimitrijević

Miloš Hetlerović

Stefan Marković

Ivan Ognjenović

Vukašin Stijović

Marko Nešović

Lektor:

Petar Starović

Kontakt:

PLAY! magazine

Beograd

redakcija@play-zine.com

www.play-zine.com

Dizajn i prelom:

Miroslav Jović

45 BioShock

Još jednom, kao i u Top 5, pominjemo BioShock kao igru koju ne biste smeli propustiti. Jedino opravdanje koje možete da imate je jako slab računar, sve drugo se ne uzima u obzir i piše vam se minus!



30 HL2: Episode Two

... Ili popularni "Orange Box". U njemu su, pored druge epizode iz igre Half-life 2 i samostalni naslov Portal, kao i dugo-očekivani Team Fortress 2, tako da zaista jedva čekamo da se "dokopamo" Orange paketa.



64 NHL08

Pored Madden-a, o kojem takođe možete čitati u ovom broju, prva među simulacijama sporta koje se pojavljuju iz EA Sports-a, stiže i NHL. Proverite naše impresije o ovogodišnjem izdanju.



68 Premier Manager 08

Da li je najnoviji deo Premier Managera uspeo da vrati franšizu na staze stare slave ili je još uvek prilično nisko što je rezultat loših izdanja iz proteklih godina. Pročitajte u našem testu.



SADRŽAJ

- 5 Uvodnik
- 6 - 7 Sadržaj
- 8 - 10 TechWare
- 13 13th page
- 14 - 19 Flash! vesti
- 21 - 23 Event: Logitech konferencija u Poreču
- 25 - 26 Preview: C&C 3: Kane's Wrath
- 27 - 29 Preview: Gran Turismo 5 Prologue
- 30 - 31 Preview: Half-Life 2: Episode 2
- 32 - 33 Preview: Jagged Alliance 3
- 34 - 35 Preview: The Settlers: Rise of an Empire
- 37 - 39 Preview: Pro Evolution Soccer 2008
- 40 Preview: Speedball 2
- 43 Reviews
- 45 - 51 Review: Bioshock
- 53 - 55 Review: Guild Wars: Eye of the North
- 57 - 59 Review: Medal of Honor: Airborne
- 60 - 61 Review: Tiger Woods PGA Tour Golf 2008
- 62 - 63 Review: Madden 08
- 64 - 65 Review: NHL 08
- 66 - 67 Review: Loki
- 68 - 69 Review: Premier Manager 08
- 70 - 71 Review: Jeanne d'Arc
- 72 - 73 PSP: Tanka evolucija
- 74 - 75 Hardware: Asus Silent Knight II & Triton 75
- 76 Hardware: Thermaltake nadogradnja
- 78 - 79 Hardware: Thermaltake Toughpower 1000W
- 80 - 81 Hardware: Novi iPod modeli
- 82 Hardware: MSI 8600GTS Diamond Plus
- 84 Hardware: Transcend T.Sonic 820
- 86 Hardware: A4Tech g600 Gaming Keyboard
- 88 - 89 Software: Google Apps
- 90 Software: Trka ka mesecu
- 91 Software: Windows Vista SP 1
- 92 Software: Windows Home Server

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold – Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver – Znae kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze – Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

80 Novi iPod

Apple je predstavio nove iPod uređaje, redizajnirani Nano, "običan" iPod sa većim kapacitetom i iPod Touch, odnosno svojevrsnu verziju iPhone-a koja ne poseduje telefonske mogućnosti.



86 A4 Tech tastatura

Hoćete kvalitetnu gaming tastaturu, ili prosto tastaturu koja nema nikakve dodatne tastere? Možda je A4 tech pravo rešenje, pročitajte zašto.



72 PSP Slim

Stigao je PSP Slim! Mi smo ga se već dokopali, islikali a na vama je da pročitate naše impresije!



PlayStation Home odložen do proleća 2008

Sony je objavio da odlaže svoj PlayStation Home online servis za proleće naredne godine. Čelnici su se na Tokyo Games Showu izvinjavali okupljenima uz izgovor da servisu treba još poliranja i razvijanja korisničkog interfejsa. Takođe je anonimni beta tester servisa prijavio da Sony nije ni stigao da implementira sve što je najavio krajem avgusta. PlayStation Home je trebalo da bude odgovor na Microsoftov Xbox Live. Trenutni PlayStation Network i PlayStation Store nude download demoa, kupovinu dodatnog sadržaja i sastavljanje liste prijatelja, dok će Home doneti naprednije opcije za socijalizaciju kao što su deljenje sadržaja i igračke trofeje.



GeFORCE G92 je 8700GTS

Najnovija glasina je da će novi Nvidijin čip G92 doći na kartici pod imenom GeForce 8700 GTS. Poznate specifikacije u ovom trenutku su da je u pitanju kartica sa osmoslojnom štampanom pločom, 256-bitnim memorijskim kontrolerom i sadrži 512 MB GDDR3 memorije na efektivnih 1.8 do 2.0 GHz. Najavljuju da će 8700 GTS stići na tržište 12. novembra, podržavaće PCI Express 2.0 slotove i posedovaće HDMI i DisplayPort izlaze. Sam čip G92 biće proizveden u 65-nanometarskoj tehnologiji i inkorporiraće revidirani PureVideo endžin za procesiranje video materijala visoke definicije.

Zune 2 stiže 6. oktobra

Zune fan-sajt "Zune Scene" saznaje od insajdera koji radi u Microsoftu da ova kompanija namerava da izbaciti novu generaciju Zune plejera 6. oktobra. Takođe kažu da su prve slike Zune 2 i Zune Flash plejera koje su procurele u avgustu autentične (jednu od njih vidite dole), a na slikama e vidi veći Zune sa hard diskom i manji Flash modeli. Špekuliše se da će jača varijanta imati disk od 80 GB, dok će Flash modeli stizati za 4 ili 8 GB kapaciteta.



MSI EX600 YA-Edition

MSI je izbacio novi laptop MSI EX600 YA Edition baziran na Intelovoj najnovijoj Centrino Duo mobilnoj tehnologiji, koja koristi Core 2 Duo procesor i Intel GM965/PM965 Express čipset. Ovaj laptop poseduje NVIDIA GeForce 8400M grafičko jezgro kompatibilno sa DirectX 10, ima odvojenu numeričku tastaturu, Dolby Home Theater Audio i 1.3 Mpix web kameru. Zahvaljujući jakom hardveru, laptop može poslužiti praktično za sve poslove, a da izgled ne bi trpeo zbog funkcionalnosti, MSI se pobrinuo i obezbedio laptop u dve boje: indigo-plavoj i rubin-crvenoj. Kompletne specifikacije su sledeće:

- Intel Core 2 Duo T5250 procesor
- 15.4" WXGA
- NVIDIA Geforce 8400M
- 2 GB RAM memorije
- 160GB SATA disk
- Dolby Home Theater Audio
- Super-multi DVD rezač
- Intel 4965AGN WLAN + Bluetooth + Gbit LAN
- 4-in-1 čitač kartica
- 1.3 Mpix web kamera
- Odvojena numerička tastatura
- Windows Vista Home Premium
- Poklon miš i torba

Sve informacije oko nabavke i dostupnosti pogledajte na www.msi-serbia.com.



LOGITECH BLUETOOTH CORDLESS MEDIABOARD

Logitech je najavio osveženu verziju svoje Cordless MediaBoard tastature za PlayStation 3. Novi Cordless MediaBoard Pro ima crno "glossy" kućište koje izgleda kao ono na PS3 - stariji MediaBoard koristio je matiranu silver obradu koja se baš nije vizuelno uklapala uz konzolu.

Još jedna velika razlika je u konektoru - stari MediaBoard koristi USB adapter, dok novi Pro koristi Bluetooth vezu kao i Sixaxis kontroleri, pa nisu potrebni nikakvi dodatni adapteri. Domet signala iznosi 10 metara a integrisani touchpad eliminiše potrebu za mišem.

Logitech je uključio i dodatne media tastere za lakše korišćenje integrisanog web browsera i filmskih menija. Tastatura se napaja sa dve AA baterije koje omogućuju do 200 sati rada, a prisutan je i statusni displej koji će vas na vreme obavestiti da je vreme za zamenu baterija. Tastatura stiže u oktobru po ceni od 80 dolara (evra).



SREBRNI DS U EVROPI

Nintendo je prodao već 14 miliona svojih DualScreen prenosnih konzola u Evropi, odnosno preko 50 miliona širom sveta. Međutim, novi DS Lite model došao je samo u crnoj i nesrećnoj ružičastoj nijansi. Na sreću, Nintendo 12. oktobra izbacuje novi, srebrni model, koji će doći sa poklon igrom The Legend of Zelda: Phantom Hourglass. Cena novog modela iznosiće oko 140 evra i neće vas biti sramota da se igrate na ulici.



ONLINE KUPOVINA KOD COMTRADE-a

ComTrade Shop je 10. septembra pustio u rad novu online prodavnicu kojom će zainteresovano moći da kupuju proizvode iz ponude i plaćaju Visa, Master ili Maestro karticama. Ponuda obuhvata računare, monitore, štampače, mobilne telefone, fotoaparate i video kamere, multimedijalne plejere, video igre i slično, a sve to se nalazi na www.comtradeshop.com.



TREĆI FORMAT HD DISKOVA

Konfuzija među kupcima koji biraju između Blu-ray-a i HD-DVD-a je u punom jeku, a čini se da nam stiže i treći HD format. Što je najinteresantnije, na predstavljanju prvog plejera biće dostupno dvadeset filmova u novom HD-VMD (Versatile Multilayer Disc) formatu.

Umesto plavog lasera, HD-VMD koristi crveni laser koji se upotrebljava za čitanje DVD-ova čime se postižu niske cene u proizvodnji, kaže Judžin Levič, direktor New Medium Enterprisesa. Proizvodnja Blu-ray drajva košta deset puta više od proizvodnje DVD ili HD-VMD drajva, zato što su poslednja dva praktično ista osim razlike u firmveru.

HD-VMD disk može da drži do 30 GB na jednoj strani, a filmovi se mogu kodirati MPEG-2 i VC1 algoritmima sa maksimalnim protokom od 40 megabita u sekundi pri 1080p, što je malo manje od 48 mbps na Blu-rayu i više od 36 mbps na HD-DVD-u. Ubrzo se očekuje i podrška za H.264, a HD-VMD može sadržati 7.1-kanalni Dolby Digital, Dolby Digital Plus i DTS zvuk, ali ne i Dolby TrueHD ili DTS Master Audio.

Sledećeg meseca, New Medium Enterprise izbacuje prve plejere koji mogu da prikažu 1080p rezoluciju i koštaće svega 150 dolara, što je polovina od cene najjeftinijeg HD-DVD, odnosno četvrtina najjeftinijeg Blu-ray drajva. Nadamo se da će treći format pomoći približavanju visokokvalitetnog videa u mase, a prvi plejeri pojaviće se na Amazonu i sličnim online prodavnicama.

ASUS EEE PC USKORO

Izvori sa Intel Developer Forumu kažu da će neki modeli jeftinih Asusovih EEE računara prikazanih na ovoj konferenciji stići u prodaju u oktobru, kao i da će cene značajno varirati u zavisnosti od konfiguracije računara. Najjeftiniji model koštaće 199 dolara, dok će za one sa boljim ekranom i periferijama biti potrebno izdvojiti dosta više. Jedan od razloga je cena materijala - manji sedmoćni ekrani koštaju oko 40 dolara, dok su veći znatno skuplji.



GLOBALISATION INSTITUTE TRAŽI OD EU ODVAJANJE PRODAJE WINDOWS A OD RAČUNARA

Globalisation Institute je predložio komisiji Evropske unije da onemogući primoravanje kupovine Windowsa uz nove kompjutere kako bi promovisala takmičenje na tržištu operativnih sistema.

Pomenuta ustanova, osvrćući se na nedavnu presudu koja Microsoftu nalaže da na području EU isporučuje Windows bez Media Playera radi smanjenja monopola na ovom tržištu, naveo da korisnici najčešće nemaju nikakvog izbora već moraju da kupuju Windows uz nove mašine plaćajući više, dok bi se razdvajanjem hardvera i softvera omogućio nekakav izbor i olakšao položaj kupca. Primoravanja kupovine softvera uz kompjutere zabranjeno je već oko 25 godina prodavcima velikih komercijalnih sistema kao što su mainframe Unix mašine i serveri.

Celo saopštenje ovog instituta pročitajte na www.globalisation.eu/publications/unbundlingmicrosoftwindows.pdf.


042internet.com

BROWSER READY:   

Jednostavno povezivanje
 Jedinствена tarifa
 Uvek slobodne linije
 Plaćanje putem tel. računa +

BESPLATAN PRISTUP
 na više od

40

sajtova iz naše mreže!

**POSMATRAJTE INTERNET
DRUGAČIJIM OČIMA**

<http://www.042internet.com>

042/420-421

username: play
 password: play

1:36 Din/min + PDV (slab saobraćaj) 2:72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)

RICHARD GARRIOTT'S
TABULA RASA



JOIN THE FIGHT
FROM 19TH OCTOBER 2007

**EPSKI NAUČNO FANTASTIČNI
SVET RIČARDA GERIOTA**

Kreiraj svog lika i opremi ga ubistvenim
arsenalom oružja i veština.

**ISTRAŽI BESKRAJNE
VANZEMALJSKE SVETOVE**

Bori se za kontrolu i prevlast nad kritičnim
tačkama vanzemaljskih svetova



**IZABERI PRAVU ULOGU
NA BOJNOM POLJU**

Kombinuj razvoj svog lika sa zahtevima non-stop
akcije kroz veštinu, spretnost i strategiju

**OSLOBODI
MOĆ LOGOA**

Nauči vanzemaljski jezik
i ugrozi osnovu svemira



WWW.RGTR.COM



© 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, the interlocking DG logo, the Destination Games logo, Destination Games, Tabula Rasa, Character Cloning System and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.
NC Soft distributor: Extreme CC | Živka Davidovića 13, Beograd | 011.3809.143 & 011.3809.144 | www.extremecc.co.yu



<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | φ-art

EVORPSKA SRBIJA!

Sredinom septembra održano je veliko finale Zvezdi Granda, domaće varijante popularnog "Idola". Nesreća koja je zadesila našu zemlju zvana "propadanje emisija sličnog tipa" dovela je do toga da program Saše Popovića ostane jedini koji omogućava ljudima da se opробaju u pevanju i pobede u takmičenju. Upravo zbog činjenice da ne postoji takmičenje drugog tipa, u Zvezdama Granda su se opробali i pevači kojima narodna muzika nije "weapon of choice". Naravno, bilo je i totalnih narodnjaka, ali je ovaj koncept omogućio da vidimo, šta zapravo Srbija voli. Pored tipičnih narodnih pevača imali smo i predstavnika romske nacionalnosti kao i nekoliko devojaka. Poput "zapada" jedna od njih ima i kućni video pr0n tipa. Izgleda da se tako nešto nije dopalo gledaocima, pa je od svih devojaka na kraju ostala samo jedna i druga koja se vratila kroz baraž. To je prva stvar koja je bila potpuno iznenađenje.

Međutim, veliko finale na Tašmajdanu donelo je zanimljive rezultate. Naravno, sve vreme ćemo predpostavljati da glasanje nije bilo lažirano i da je pobedio stvarno onaj ko je skupio najviše glasova (o tome u odvojenom tekstu). Tašmajdan je ponovo doneo bulumentu maloletnika i još važnije maloletnica, i sliku koja je viđena i proteklih godina na ovom našem najstarijem i sasvim sigurno najruiniranijem stadionu kojeg imamo. Već prvi krug glasanja doneo je

iznenađenje po pitanju Srbije u kojoj živimo, jer je iz daljeg takmičenja ispala Silvija, jedna od retkih pevačica koja je učestvovala u Zvezdama Granda sa više zabavnim nego narodnim pesmama i uopšte osoba koja je odavala utisak da joj je mesto u "Idolu". To je bio prvi zabrinjavajući trenutak. Drugo iznenađenje prvog kola je rano ispadanje Cobeta, međutim, ako malo bolje razmislite, i nije tako neobično. Naime, post-paid korisnici uvek su imali primat u odnosu na pre-paid korisnike, plus je pitanje koliko je ko imao kredita na telefonu od žitelja romske nacionalnosti, pa ni ne čudi što je Cobe u prvom krugu skupio tako malo glasova.

Dalji krugovi su odmicali a iz takmičenja su ispadali učesnici. Deluje da je zahvalno to što su odmah u startu ispali oni koji su zaista najmanje umeli da pevaju, a što su ostali određeni favoriti. Finalni krugovi doneli su nam Dušana Svilara i Radmilu, što je idealan par takmičara za finale Zvezdi Granda. Radmila je devojka (vrlo važno kao što znamo), relativno lepo izgleda i relativno lepo peva, i najviše voli Lepu Brenu. Sa druge strane, Dušan Svilar je jedan od najskromnijih ljudi na ovoj planeti, koji peva mahom zabavne numere Zdravka Čolića sa izletima u Tošeta Proeskog, ima frizuru na razdeljak, nikada nije "izmišljao" nov stajling već se uvek oblačio polu-penzionerski... sve u svemu, jedan prilično atipični učenik Zvezdi Granda. I, dok su svi mislili da Rada može odneti pobjedu, nova srpska "zvezda" je - Dušan Svilar. Time je nasuprot Srbije narodnjaka i onih koji gledaju sve što se kreće a žensko je, kao pobjednik izašla pro-evropska Srbija koja ceni najviše dobar glas, umerenost, skromnost, birane reči i tome slično. Jedino pravo pitanje koje se postavlja jeste da li je Saša Popović namerno dozvolio Dušanu da pobjedi, i ako nije, da li se sada čupa za kosu jer ne zna šta da radi sa ovim momkom u svom Grand jatru. Da li i vi mislite da je na pomolu nova diskografska kuća za zabavne pevače?



MILION GLASOVA!

Sale nam je više puta tokom večeri ponovio da je ukupno pristiglo milion glasova. To je smešno na toliko mnogo nivoa i zaista me interesuje ko je mogao da poveruje u tako nešto? Ne samo da su glasovi iz nedelje u nedelju bili sve veći (što je nemoguće), već je i finale u pet kola ukupno donelo milion i nekoliko desetina hiljada glasova.

Dopalo mi se i to što su komentari lika koji je u "žiriju" SMS glasanja uvek bili - Telenor mreža radi ok, sa MTS smo imali manjih problema ali je i to sada u redu. Ne znam da li mu je neko skrenuo pažnju na to da od jula imamo i trećeg operatera koji se zove VIP i koji najverovatnije svojim postojanjem pokriva jedan dobar deo glasača.

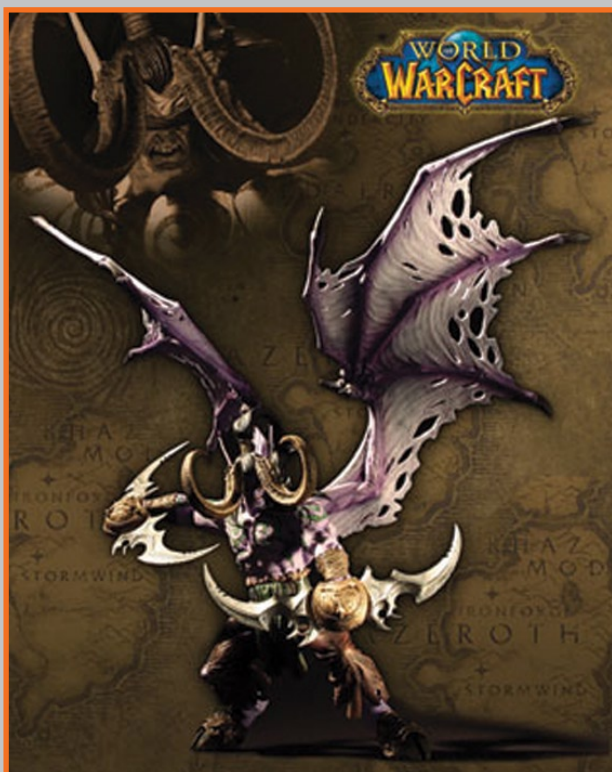
Sve u svemu, nadam se da će uskoro prestati da se bave ovakvim vidom manipulacije, jer kad za jednu pesmu Evrovizije stigne 50,000 glasova, nemoguće je da Zvezdama Granda stigne 1,000,000. Niko ne osporava veličinu ovog projekta, ali ljudi, malo samokontrole!

Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm najavljen

Kako javlja časopis Games for Windows, čiji se preview oktobarskog broja pojavio na 1UP.com, Relic planira treću ekspanziju za popularnu bezresursnu real-time strategiju Warhammer 40,000: Dawn of War. Ekspanzija će se zvati Soulstorm i sadržaće rasu Dark Eldara.



Second Life i WoW odličan teren za pranje novca



Kompanija Symantec u najnovijem izveštaju o sigurnosnim pretnjama upozorava da organizovane kriminalne grupe koriste virtuelne sveteve kao što su Second Life i World of Warcraft za pranje para i širenje keyloggera i ID harvester. Kako kažu, kriminalne grupe otvaraju hiljade MMO naloga koje koriste za trgovinu sa drugim igračima preko nezakonito stečenih fondova, a kako se radi o ogromnom broju naloga, pare se prenose do krajnjih izvora bez mogućnosti praćenja toka. Pored toga, neretke su situacije instaliranja keyloggera za krađu korisničkih šifara. Kompletan PDF dokument sa detaljima možete skinuti [ovde](#).

Team zEx odlazi u istoriju

Američki Team zEx je zvanično objavio da se povlači sa igračke scene. Kao glavni razlog za ovaj potez Naveen Gavini, osnivač i menadžer ekipe, naveo je nedostatak stabilne petorke koja bi reprezentovala zEx na pravom nivou.

Osnovan pre sedam godina, zEx je veoma brzo postao jedan od najpoznatijih američkih timova i bio odskočna daska za mnoge igrače poput Justin "sunman" Summy-a ili Sal "Volcano" Garozzo-a.



Crysis DX9 vs DX10 u multiplejeru

Fan sajt Total Crysis izbacuje novu izjavu za štampu koju su dobili od razvojnog tima igre, gde se govori o planovima za multiplejer režim u Crysisu. Zbog tehničkih ograničenja DirectX 9 verzije kao što je nedostatak smene dana i noći i realističnog fizičkog modela koji omogućava obaranje drveća i oštećenje drugih objekata na mapama (što je, jasno, veštački ubačeno zarad podsticanja prelaska na DirectX 10), postojaće dve verzije servera, s tim što će DirectX 10 igrači moći da igraju i na DX9 serverima ukoliko uoče veću populaciju na istima, dok obrnuto neće biti moguće.

Crysis demo odložen za novembar

Cevat Yeril, predsednik Cryteka, u zvaničnoj objavi obaveštava da je izlazak Crysis demoa odložen za 26. novembar ove godine, ali će Single Player demo doći sa Sandbox 2 editorom tako da će mod komuna moći da se upozna sa istim pre izlaska pune igre. Cevat napominje da je igra u fazi "poliranja" i da ih svega nekoliko nedelja deli od slanja goldmastera proizvođaču.



Lost Odyssey stiže na četiri DVD-a

Izgleda da su Sonijeva proricanja o tome kako običan DVD neće biti dovoljan da uskladišti next-gen igre ipak tačna: IGN javlja da će Lost Odyssey za Xbox 360 dolaziti na čak četiri dual-layer DVD-a. Igra će trajati oko 40 do 50 sati i koristiće kombinovane CG sekvence i in-engine sinematike. Animacije će biti sinhronizovane na engleski ali će biti i japanskih titlova. Još kažu da ova igra nije usamljeni slučaj - Blue Dragon stiže na tri DVD-a.

UT3 Collector's Edition Detalji

GameStop nudi detalje Unreal Tournament III Collector's Edicije. Naime, izaći će nedelju dana posle izlaska standardne verzije (19. novembar), koštaće 10 dolara više (oko 60 dolara) a sa sobom doneće:

Bonus Packaging:

- Exclusive Collector's Tin

Bonus Content:

- Collectible Hard Cover UT3 Art Book

Bonus DVD:

- 10+ hours of Unreal Engine 3 Toolkit Video Tutorials
- The History of Unreal Tournament
- Behind the Scenes of UT3

Igranje Team Fortress 2 sa preorderovanim Orange Boxom

Sedmogodišnje čekanje nastavka ovog timskog shootera napokon je okončano: ljudi koji su preorderovali "The Orange Box" paket sa Valveovog Steam servisa sada mogu otključati punu beta verziju Team Fortress 2! The Orange Box se još uvek može unapred naručiti sve do 10. oktobra, a Team Fortress 2 je, kako kažu iz Valvea, razvijen od 1999. godine i nekoliko puta pisan "od nule", a sadašnji izgled igre obuhvata simpatičnu grafiku nalik na crtane filmove i timsku organizaciju koja bi trebalo da bude na pola puta između free-for-all pucanja kao što je Counter-Strike i teškaša koji zahtevaju maksimalnu pažnju i planiranje, poput Quake Warsa i Battlefielda. Ukoliko ne volite kupovinu preko Steama već ste preorderovali Orange Box na online prodavnici GameStop, sada možete igrati

Team Fortress 2 beta, što su do sad mogli samo oni koji su igru preorderovali direktno na Steamu. GameStop objavljuje da preorder košta 10% manje od pune cene posle 10. oktobra i da igrači mogu igrati TF2 beta. Popust važi i za Xbox i PS2 verzije, ali igranje TF2 važi samo za PC.



EA zatvara 'EA Link' servis i otvara 'EA Store'

Sajt GamaSutra javlja da Electronic Arts zatvara svoj online shop "EA Link" i umesto njega otvara novi "EA Store". Takođe, sada se mora koristiti novi program EA Download Manager za kupovinu i organizaciju downloadovanih igara, slično kao Valveov Steam. Interesantno je da igre kupljene preko EA Storea mogu ponovo biti besplatno downloadovane samo u prvih šest meseci po kupovini, a posle tog perioda, a najkasnije u roku od dve godine, za igru koju niste bekapovali a želite ponovo da je igrate, morate platiti dodatnih \$6.

Unreal 3 će podržavati tri i četiri jezgra

Sajt PC Games Hardware postavio je nekoliko pitanja Timu Sweeneyu u vezi optimizacije najnovijeg Unreal Enginea 3 za procesore sa više jezgara. Na pitanje da li je potrebno prilagoditi igru za svaku situaciju ponaosob ili se ona automatski "skalira" na raspoloživi hardver, Tim odgovara da Unreal Engine 3 poseduje dva glavna threada i nekoliko pomoćnih. Dva threada obrađuju gameplay i rendering i predstavljaju najveće opterećenje za procesor, dok se pomoćni threadovi raspoređuju na ostatak jezgara i bave se fizikom, streamingom i dekompresijom podataka, prema čemu bi se trojezgarni procesor ponašao dosta bolje sa fizičkim proračunima podešenim na maksimum od dvojezgarne varijante.



Crysis Minimalna Zahtevnost

Crysis-Online kači minimalne zahteve igre, koji ustvari nisu potvrđeni, već su samo tu kao referenca, oprilike da se za šta da očekujemo:

CPU: Intel P4 2.8Ghz or AMD equivalent

RAM: 1GB

Video Card: 6800GT (256mb) or ATI/AMD

Radeon 9800 Pro (256mb)

HDD Space: 16GB

OS: Microsoft Windows

Sound Card: DirectX 9.0c Compatible

Team Fortress 2 benchmark

Ukoliko vas brine da li će vam i kako raditi novi Team Fortress 2, onda će vam koristiti test koji je napravio AMD Zone, isprobavajući igru sa nekoliko grafičkih kartica koje se mogu naći u ponudi računarskih firmi. Za testiranje korišćen je FRAPS, i normalno, 8800 kartice su se ubedljivo najbolje pokazale - u 1280x1024 izvlačile su preko 150 frejmova u sekundi, dok su kartice niže srednje klase, kao što su 8600 GT i 2600 XT koje koštaju oko 100 evra, jedva dostizale 50 frejmova. Ceo test pogledajte ovde.



Najprodavanije PC igre

NDP grupa objavljuje listu najprodavanijih PC igara u Americi za nedelju zaključno sa 8. septembrom, a ona izgleda ovako:

1. The Sims 2 Bon Voyage - Electronic Arts
2. World Of Warcraft - Blizzard
3. Bioshock - 2K Games
4. Medieval II: Total War Kingdoms - Sega
5. World Of Warcraft: Burning Crusade - Blizzard
6. Guild Wars Eye Of The North- NCSOFT
7. Age Of Mythology + Titans - Microsoft
8. The Sims 2 Deluxe - Electronic Arts
9. Civilization IV: Beyond The Sword - 2K Games
10. StarCraft: Battle Chest - Blizzard



EVE™

ONLINE



PRIDRUŽI SE SVETSKOM NAJVEĆEM

IGRAČKOM SVEMIRU

PROBAJ BESPLATNO 14 DANA | WWW.EVE-ONLINE.COM/SRBIJA

NEVEROVATNA GRAFIKA | ATMOSFERA | PREKO 35.000 HILJADA IGRAČA | SRPSKE KORPORACIJE | KLANOVI

LOGITECH KONFERENCIJA U POREČU

27. – 28. oktobar 2007.

EVENT



Iako je vreme obećavalo i trebalo da bude značajan faktor dobrog provoda u Poreču, ispostavilo se da samo sa tim momentom nismo imali sreće. Sve ostalo je prošlo kao po loju. Logitech je i ove godine za novinare iz ex-yu regiona (Srbija, Slovenija, Hrvatska, Bosna) organizovao okupljanje radi predstavljanja novih proizvoda i ideja. Ovoga puta sve se odvijalo u Poreču, gradu na poluostrvu Istra u Hrvatskoj. Iako će svi stariji pričati bajke o Istranima, o divnom rovinjskom starom gradu, o Puli i Rijeci, iako je autor teksta prošle godine bio u blizini (Pula-Rovinj-Motovun), nismo znali gde je Poreč, u kom pravcu. Naravno, stariji su tu da pomognu, a kada smo saznali da ćemo putovati oko 10 sati do Istre, nije nam bilo svejedno.

Putovanje je prošlo u pokušajima spavanja, iako pošto je to samo nekim članovima redakcije, koji nisu bili na ovom putovanju lako izvodljivo, sve se završilo teoretski. Stigli smo u ranim jutarnjim časovima, pa je bilo vremena za kratak odlazak do samog Poreča, jer se konferencija održavala u hotelu van grada.

Pošto smo se vratili, Denis Karas, regionalni menadžer prodaje je u kratkom obraćanju prisutnima predložio Logitech strategiju u narednom periodu. Jasno je da će ova kompanija nastaviti dosadašnjim (uspešnim) putem, a u prilog tome idu četiri prezentacije kojima smo prisustvovali posle ove, uvodne. Koncipirane kao posete određenim prostorijama u stanu, prezentacije su nam slikovito "objasnile" kako, šta i koliko možemo očekivati od Logitech-a u narednom periodu.

Hallway – Entrance

Ulaz i hodnik. U ovom delu prezentaciju je opet držao gospodin Karas, a akcenat je bio bačen na proizvode za notebook računare. VX Nano je miš sa do sada najmanjim USB



prijemnikom, toliko malim da postoji realna mogućnost da ga izgubite. To ima svoje prednosti jer prosto ne mora da se vadi iz USB porta, pa VX Nano čini veoma interesantnim mišem za prenosnike. "Specijalitet kuće" u ovoj "prostoriji" je Alto Connect. Evolutivni korak prošlogodišnjeg Alto modela razgranao se u tri pravca. Jedan je pomenuti Connect, a tu su i Alto Express i Cordless. Nama se najviše dopao Connect. Kada se gleda odozgo, izgleda kao slovo "X", a odlikuje se mnoštvom USB portova (periferije više ne morate kačiti direktno na notebook), dizajnom i funkcionalnošću. U ovoj sobi videli smo još i novu web kameru sa Auto focus tehnologijom maštovito nazvanu Logitech QuickCam Pro for Notebooks. Naravno, postoji i desktop model Logitech QuickCam Pro 9000, ali je on bio smešten u dnevnoj sobi. Za kraj, najinteresantnija stvar bile su torbe. Logitech je pokrenuo svoju liniju pod nazivom Kinetik. Nije baš lako opisati ono sa čime smo se susreli, ali nam morate verovati na reč – pregrade za sitnice su tu, sve je na svom mestu, ali Kinetik torbe imaju takav šmek, da će sigurno biti nešto što će mnogi želeti da imaju.



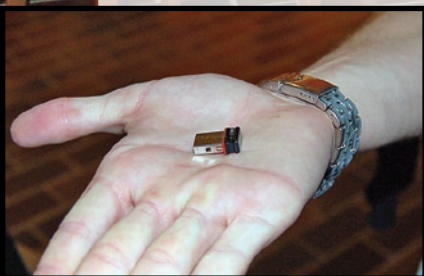
Living room

Dnevna soba. Šta se sve može smestiti pod kapu ove prezentacije brzo ćete saznati. Dakle, glavna stvar su novi modeli zvučnika za iPod, kao i Squeeze box. To je u perspektivi veoma interesantan uređaj za koji će se relativno malo ljudi u Srbiji odlučiti da da novac. Radi se o uređaju koji je sposoban da reprodukuje muziku sa online radio stanica. Vrhunski hedonizam. Ima ugrađen wireless adapter, pa ne mora biti vezan za računar, ali može reprodukovati i muziku sa istog. Naravno, postoji LAN priključak, a od audio izlaza tu su analogni (3.5 mm za slušalice i chinch) i S/PDIF (koaksijalni i optički). Veoma "fensi" stvar, bar po našoj proceni. Novitet je takođe i restilizovan set zvučnika za iPod. Umesto Audio Stationa i mm serije, sada su tu Pure Fi Anywhere ("osnovni" model), Pure Fi Dream (najlepši, definitivno), kao i ultimativni, sa čitavih 80W RMS, Soundstation Elite. Cena naravno neće biti povoljna, naročito za Elite model, ali to je nešto sa čime prosto morate da se pomirite ili da tražite dalje.



Gaming

Igranje. Ovaj segment je vama možda i najznačajniji. U velikoj, izdvojenoj prostoriji našli su se zaista značajni noviteti za igračku populaciju. Na prvom mestu tu je G9 miš. Posle nekoliko godina, ova serija miševa je potpuno drugačija od starog, dobrog MX518. To ima svoje prednosti, a verovatno i mane o kojima ćemo pričati kada G9 dobijemo na test. Do tada, možemo reći da su tegići (nešto drugačijeg oblika) i dalje tu, da se sada mogu menjati "maske", da je scroll toččić kao kod Revolution serije miševa. Sve te stvari prosto zahtevaju





probu, pa nema smisla ići dalje ovako, teoretski. To govorimo zato što smo G9 zapravo samo mogli da vidimo i pipnemo (lepo leži u ruci), ali ne i da probamo (inženjerski, ne baš operativan primerak). G serija je oplemenjena i restilizovanom G15 tastaturom koja sada zapravo i izgleda kao tastatura, a ne kontrolna tabla nekog spejs satla. Glavna izmena je displej kao kod G11, bez preklopa, zatim grupa tastera sa leve strane namenjena gejmingu (sada je to samo jedan red), multimedijalni dugmići oko displeja... Još jedan od proizvoda koji se mora probati da bi se doneo finalni sud. Na kraju, novitet u domenu 5.1 sistema zvučnika je G51 – namenjen igračima. Kako se neki zvučnici mogu odrediti specijalno za gaming, nama nije jasno. Sve se svodi na podešavanje ekvilajzera u drajveru, ali dobro. Ono što G51 svakako ne nedostaje je šminka. Sateliti imaju izmenjivu oplatu, odnosno njen gornji sloj, pa sada zvučnike možete

prilagoditi sebi ili sobi baš kako želite. Na kontrolnom modulu se može podešavati sve, od izvora zvuka, profila (music, gaming), jačine nivoa zvuka uopšte, satelita, woofera ili centralnog posebno. Sa zadnje strane, na mestu "gde idu kablovi" nismo primetili ništa osim analognih konektora, pa računajte na jednu X-Fi Fatal1ty ako želite da budete baš mnogo kul!

Home – Office

Dom i kancelarija. Jednostavno, ali opet pomalo zbunjujuće. Šta vezuje dom i kancelariju? Na prvom mestu, Alto, ovoga puta u Hodniku pomenut u vidu Cordless i Express varijante. Cordless je vrh ponude, u paketu sa bežičnom tastaturom, mogućnošću podizanja notebooka do visine očiju (ne ako ste Jao Ming), kao i elegantnim načinom pakovanja. Express je samo providno parče plastike sa gumenim segmentima, da notebook bolje "leži". Gledajte da to ugrabite na nekoj nagradnoj igri :). Naravno, office-home odnos podrazumeva portabilnost, a u tom kontekstu može se posmatrati i Audiohub. Ako ne možete da podnesete "jadan" zvuk sa notebook

zvučnika, ovo je prava stvar za vas. Naravno, ni ovde nije Hi-Fi doživljaj u pitanju, ali ko to može da ponese sa sobom tako lako kao Audiohub. Pored zvučnika i postolja za web kameru, tu je i nekoliko USB portova, a takođe i audio konektori, sve radi toga da nemate potrebu da sa notebook-om priključite više od dva kabla. Sateliti su 3W snage, dok je woofer jak čitavih 9W, ali to je sasvim dovoljno za notebook princip korišćenja. Za pravi, stvarni kraj smo ostavili buduću tastaturu autora teksta. Wave. Talas. Wauuuu. Mislili smo da je marketinški trik u pitanju, da se opet glupiraju sa dizajnom, a da ćemo dobiti "pekinšku patku". Međutim, Wave je stvarno odlična za kucanje. Iako nije najlepša na svetu, ne može se baš reći ona stara iz crtača "Kristofer – zaista je ružan, ali više nego koristan". Ipak je tu Logitech i dizajnerski tim koji godinama zna šta radi. Što se tiče paketa, na našu veliku radost, biće moguće kupiti je kako u Cordless varijanti, sa mišem, tako i solo, sa kablom. Jedva čekamo.

End

Kraj. Želimo samo da saopštimo da je autor teksta pao sa motora, vozio karting, 20 sati se klackao u autobusu i upoznao jednu super koleginicu iz branše. Ponekad pomislimo da bi Logitech mogao češće da organizuje ovakav događaj, a ne samo jednom godišnje. Paaa, dobro, do sledećeg puta.

Nikola Nešović



MEDAL OF HONOR
AIRBORNE

HEROJI SKAČU. NEPRIJATELJI PADAJU.

Naš rat počinje ovde.
Pakao pod nama će nas razbacati na sve strane
U tom haosu, svaki od nas će doneti odluku.
Zvonik na crkvi?
Pogodan krov visoke zgrade?
Ili sredina neprijateljske baze?
Mi odlučujemo o svojoj sudbini.
Prvi korak je sve.

moh.ea.com



XBOX 360 LIVE


PLAYSTATION 3

Uskoro



© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, and Medal of Honor Airborne are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.

Željko Davidović 13. Beograd,
www.extremecc.co.rs
Tel. +381 11 3809-143, 3809-144
Extreme CC je autorizovani Electronic Arts distributer.



Electronic Arts

Izlazi: Proleće 2008.

Platforme: PC i Xbox 360

Kontakt: www.commandandconquer.com

Command & Conquer 3: Kane's Wrath

Završetak trećeg rata za Tiberijum je ostavio igrače sa mnogo pitanja. Neka od njih se vuku još od drugog dela, kao što su šta je tačno Tacitus koji se nije pojavljivo posle igre Tiberium Sun i kako je Kane još uvek živ? Ostalo je i dosta nedorečenih stvari u priči trećeg dela, koje su vrlo očigledno ostavile otvoren prostor za ekspanziju. Možda se neko i nadao da ekspanzija odgovori bar na nešto, ali verovatno niko nije očekivao da ćemo u ekspanziji kroz tri čina videti šta se desilo između drugog i trećeg rata, šta se dešavalo iza kulisa za vreme i šta se dešava nakon igre C&C3: Tiberium Wars.



Kada na proleće izađe Kane's Wrath, fanovi serijala će verovatno biti jako zadovoljni. Umesto zbrzane ekspanzije kakve su danas prečeste, ovoga puta će imati priliku da igraju bezmalo kompletnu novu igru. Sve tri grupacije iz Tiberium Warsa su tu – GDI, NOD i Scrin. Sve tri će dobiti po tri nove jedinice koje će im pomoći da popune neke zjapeće rupe u svojoj taktici. Ali to nije sve, svi dobijaju još dve podgrupacije, sa različitim jaidnicama, što ukupan broj igrih "rasa" diže na cifru od devet, na šta multiplayer igrači sigurno zadovoljno trljaju ruke.

Većini je, ipak, najvažnija kampanja. Ovde je podeljena na tri čina koji se dele po vremenskom periodu u kom se odvijaju, a svi su prikazani iz vizure bratstva NOD, što znači da ćemo imati priliku da gledamo Kanea na ekranu u FMV scenama u ogromnim količinama. Prvi čin govori o stvarima koje su se desile između igara Tiberium Sun i Tiberium Wars, nakon pada CABAL-a i trke za Tacitusom. Taj period je izabran zato što je neopravdano zapostavljen, što su fanovi primetili i zahtevali pojašnjenje priče. Naravno, sve će u tom činu imati pomalo retro šmek i podsetiće fanove

serijala na taj period serijala. U drugom činu ćemo iz veće blizine pogledati događaje koji su potresali NOD za vreme igre C&C3, računajući tu i razloge za Kaneov napad na svemirsku stanicu Philadelphia, kao i to šta se zapravo desilo sa Killian i nateralo je na izdaju bratstva. Nakon što je to pojašnjeno, ulazimo u treći čin koji je dalja razrada priče, nastavlja se na kraj originalne igre i konačno nam odgovora na pitanje šta je zapravo uzdizanje ka kojem Kane stremlji već decenijama.

U kampanji je dominantan još jedan dodatak – globalna dominacija (slično osvajanju planete u Dawn of War-u ili Srednje Zemlje u Battle for the Middle-Earth-u). A pored već poznate mape sveta koju smo imali priliku da vidimo u trojci, sada su tu i Rusija i Kina. U EALA studiju su prilično ponosni na ovaj dodatak, i smatraju da su još više napredovali na polju međusobne zavisnosti strateške mape i događaja direktno na bojištu. To se najviše odnosi na bonuse vojsci, prilikom napada na određene teritorije, koji zavise od globalno izgrađenih građevina. Zanimljivo je da se uvode i meta jedinice, koje su neka vrsta heroja, čiji će bonusi

uticati na običnu vojsku, ali u EA-u za sada kriju detaljnije informacije.

Što se grafičkog enginea igre tiče, neće biti velikih promena. Igra će sigurno izgledati nešto bolje i ispeglanije, ali bi hardverska zahtevnost trebalo da ostane ista što je za svaku pohvalu. Mehanika takođe ostaje ista u PC verziji, a vlasnici Xbox 360 konzole će imati priliku da uživaju u daljem poboljšanju igranja strategija preko gamepada. Ovoga puta dodat je radialni meni kojim se dodatno ubrzava komandovanje jednim tipom jedinica ili zgrada. Iako je kombinacija miša i tastature i dalje mnogo brža i bolja, gamepad postaje sve kvalitetnija opcija za igranje igara ovog žanra. Ukoliko se ta razlika još malo smanji, možda vidimo još jednu stvar koja trenutno nedostaje – mogućnost međusobne igre PC i Xbox vlasnika. Između dve verzije će postojati još jedna razlika – PC verzija će zahtevati originalni Tiberium Wars instaliran, a Kaneov bes će biti potpuno samostalan na Xbox-u.

Dakle, ostaje nam da sačekamo proleće i uživamo u još jednoj odličnoj strategiji.

Luka Zlatić



Platforma: PlayStation 3
Razvojni tim: Polyphony Digital
Izlazi: kraj 2008.
Kontakt: www.gran-turismo.com

PREVIEW

Gran Turismo 5 Prologue

Jako teško je opisati koliko GranTurismo serijal znači kompaniji Sony. U vreme kada je (dobrih) ekskluzivnih naslova sve manje, daleko najpopularniji serijal vozačkih simulacija ogroman je adut za promociju PlayStationa 3. Iako je za ovih deset godina svaki nastavak beležio neverovatan uspeh, pomalo zapanjujuće su delovali neki nedostaci koji su se provlačili još od početka, što je ostavilo dosta prostora konkurentima, gde posebno treba izdvojiti Forza Motorsport čiji se drugi deo pojavio pre nekoliko meseci kao Xbox360 only naslov.





Gran Turismo 5 Prologue kao najava igre koja se sigurno neće pojaviti još minimum godinu dana (a možda i mnogo duže) trebao bi da da odgovor na mnoga pitanja i predstavi nam osnovu onoga što nas očekuje u punom izdanju. Odmah treba reći da Prologue nema apsolutno nikakve veze sa Gran Turismo HD konceptom koji je već odavno dostupan za besplatno preuzimanje preko Interneta vlasnicima PlayStationa 3. Vidi se to već od trenutka kada prvi put uđete u glavni meni koji razvojni tim naziva My Page. Ideja je da svaki igrač ima donekle unikatan osnovni interfejs koji vas dočekuje kada startujete igru a na njemu su prikazani osnovni vremenski podaci (atmosferske prilike, koliko je sati) odnosno kalendar sa istaknutim online događajima u narednom periodu koje ćete moći i sami da organizujete. Da, GT je konačno dobio online podršku, no o tome nešto kasnije. Priču o evoluciji glavnog menija završićemo podatkom da će vas umesto klasične pozadinske slike dočekati svojevrstan 3D wallpaper – model jednog automobila kojeg imate u svojoj kolekciji smešten na nekoj živopisnoj lokaciji, poput malog trga u nemačkom gradiću

u blizinu čuvene Severne Trke, odnosno stare staze Nirburgring koja nam je prvi put predstavljena u Gran Turismu 4.

Aspekt igre o kome se za sada najmanje zna jeste izvođenje, mada je iz do sada prikazanih demonstracija i obećanja programera moguće zaključiti da nas čekaju ogromni pomaci. Po prvi put, Al rutina će zaista postojati – umesto vožnje u grupi, po predefinisanim putanjama i uz uvek prisutni catch-up logic, kompjuterski kontrolisani vozači će mnogo više nalikovati pravim takmičarima. Na ruku toj tvrdnji ide činjenica da konačno znaju da se bore za pozicije, i da će uvek ići na to da vas „zatvore“ kada pokušate da se nađete ispred njih. Dodatni korak ka povećanju zanimljivosti trka jeste odluka da se broj takmičara na stazi poveća sa 6 na 16, a veliki je plus što će i u online modu biti podržan maksimalan broj igrača, naravno pod uslovom da svi učesnici imaju brzu broadband konekciju. I fizički engine će takođe imati koristi od ogromnog potencijala konzole pa će on sigurno predstavljati veći korak ka realnosti i biti uporediv sa beskompromisnim simulacijama kakav je GTR serijal

recimo. Programeri ipak ističu da će se najlakše primetiti unapređenja vezana za powerslide (bočno klizanje) čijom su implementacijom zadovoljni i neki od najbolji vozača japanskog D1 drifting šampionata. Kako bi se promene što više osetile u praksi, radi se na kreiranju posebnog volana koji će biti spreman za Gran Turismo 5. Ipak, među milionima kupaca dominiraju oni koji termin realnost ne izjednačavaju sa zabavom. Kako bi pomirili dve krajnosti, u Polyphonyju su učinili najjednostavniju moguću stvar, napravivši dva modela upravljanja. Standardni mod ipak neće moći da se nazove arkadom jer će i on u osnovi biti prilično zahtevan, samo što će mnogo više tolerisati greške. Ono što će ipak biti glavni feature jeste model oštećenja – iako nije pojašnjeno koliko će biti realističan, sigurno je da će ga Prologue imati. Kako je istaknuto, ova igra će se osim na blu-ray mediju distribuirati i preko PlayStation Networka, s tim što u toj verziji neće imati implementiran damage model. Ambiciozni planovi uključuju i da se GT5 odnosno GT5 Prologue tokom vremena unapređuju, tako da ćete moći da skinete nove staze, modele automobila, a u perspektivi su i implementacija različitih vremenskih prilika, odnosno opcije vezane za tuning. Sve ovo je ipak još na nivou koncepta, i ne treba uzimati zdravo za gotovo.

Dok je single player Prologue izdanja za Gran Turismo 4 bio prilično dosadan jer se u potpunosti sveo na licence testove, ovoga puta glavni mod će biti nalik na klasičan Gran Turismo, dakle uz kupovinu automobila (kojih će biti oko 40,



uključujući konačno i Ferrarijeve modele!) i učestvovanja u brojnim šampionatima. Naravno, online komponenta će takođe biti važan segment, ali je još uvek otvoreno pitanje kako će on izgledati u praksi i hoće li se svesti samo na single race.

Pored realnog kontrolnog sistema i fenomenalnog spiska dostupnih automobila, GT je oduvek bio poznat po tome što je izvlačio pun potencijal platforme na kojoj je objavljen. Ipak, ono što vidite na slikama prevazilazi i najsmelija očekivanja, a najbolji primer fanatizma je podatak da se na izradi jednog automobila radi čitavih 6 meseci! Apsolutno svakom detalju posvećena je neverovatna pažnja, sve sa ciljem da se u perspektivi omogući nesmetano prepravljanje automobila (tuning) koje ipak nećemo videti u Prologue ediciji. Neverovatnih 200,000 poligona po vozilu čini Prologue daleko naprednijim od konkurenata – primera radi, Project Gotham Racing za Xbox360 koji je do sada prednjačio kreiran je od „svega“ 90,000 poligona, dok GT4 bio čak 50 puta manje detaljan. Osim fotorealistične spoljašnjosti (upotreba ovog termina nikada nije bila tako opravdana) po prvi put, do detalja je kreirana unutrašnjost, uključujući tu naravno i animirane pokrete vozača, odnosno funkcionisanje svih uređaja u automobilu. Vlasnici volana će osim veće preciznosti pri upravljanju

moći i da koristeći digitalni krstić za pogled kroz prozore, mada nam iskreno nije jasno zašto nešto slično nije moguće na klasičnim džojpedima kada već bez problema funkcioniše u Test Drive Unlimitedu recimo. Oduševio nas je i realtime rendering menija koji prethodi samoj trci – u njemu ćete videti realistično animirane mehaničare u kombinezonima boje svog tima i pilote kako pripremaju vozilo za trku, koje se opet fenomenalno presijava zahvaljujući implementaciji HDR-a. Šlag na tortu je ipak činjenica da će igra i pored enormno detaljnih modela i već pomenutog povećanja broja rivala na stazi raditi u magičnih 1080p i to u 60 frejmova u sekundi! Vođa projekta, sada već legendarni Kazunori Yamauchi ističe samo da će samo replay zbog dodatnih vizuelnih efekata biti zakucan na standardnih 30 fps. Interesantno, bez obzira što je pojavljivanje Prologue-a zakazano već negde za kraj ove godine (makar u Japanu) izuzetno se malo zna o samim stazama. Prilikom demonstracije na septembarskom sajmu u Leipzigu prikazana je jedino čuveno trkalište u Suzuki, ali ćemo mnogo više o grafičkim rešenjima znati kada budu prikazane neke staze smeštene u živopisnija okruženja poput već najavljenog Londona.

Bez obzira što predstavlja tek najavu zvaničnog nastavka Gran Turismo, Prologue ima šanse za veliki uspeh.

Ako osim apsolutnog vizuelnog spektakla, podrške za čak 16 igrača preko Interneta i kvalitetnog damage modela igra zaista ponudi dobar AI i zanimljiv single player, čekanje na Gran Turismo 5 uopšte neće biti dugo.

A šta je sa cenom?

Još od kada najavljen, Prologue prate raznorazne priče o njegovoj distribuciji, kao i da li će biti besplatan ili ne. Mnogi veliki igrački sajtovi objavili su informaciju da će se kao i Gran Turismo HD concepta i ovaj deo GT franšize distribuirati samo preko Interneta, i to potpuno besplatno. Iako se o tome Polyphony Digital nije zvanično izjasnio, s obzirom da će se igra distribuirati i na blu-ray disku, teško je poverovati u takav scenario, pogotovu kada se zna da je ona sadržinski daleko bogatija u odnosu na klasičan demo. Pre je za očekivati da će Gran Turismo 5 Prologue biti ponuđen za oko 30 evra, što je polovina od cene većine nextgen naslova.

Gran Turismo HD

Iako je u početku najavljeno da će Gran Turismo HD biti nezavisna igra koja će se vremenom proširivati novim sadržajem, od ove ideje Polyphony je ubrzo odustao, odlučivši da se u potpunosti posveti Gran Turismo 5. Ipak, ono što je do tada urađeno ponuđeno je igračima za besplatno preuzimanje putem PlayStation Networka, pod imenom Gran Turismo HD concept demo. Sadržinski, on obuhvata 10 automobila (uz 10 „nabudženih“ verzija istih) i jednu stazu, i nudi samo time trial i drift trial, a svoje najbolje rezultate možete poslati na online leaderboard. Iako grafički nije na nivou GT5, ovo concept izdanje i dalje izgleda jako lepo, pre svega jer podržava 1080p rezoluciju i radi u stabilnih 60 frejmova u sekundi, pa mislimo da ga svakako morate probati.

Vladimir Dolapčev



Half-Life 2: Episode 2

Iako je Valve, još od početka svog postojanja, izmuzao poveću količinu zelenih novčanica od svojih mušterija, jedno im moramo priznati: to je firma koja se ne boji eksperimentisanja i koja zna kako se radi posao. Treba li samo spomenuti Steam, servis za prodaju igara putem interneta, ili omasovljenje ideje o distribuciji igara u epizodama. Za oktobar mesec tekuće godine, nakon višemesečnih odlaganja, svetlost dana ugledaće i Orange Box, famozni komplet koji će u sebi sadržati ni manje ni više nego pet nezavisnih produkata. Pod sloganom "Puno muzike za malo para", Valve čini još jedan korak u nepoznatom pravcu, koji će se, verujemo, isplatiti poput onih iz prethodnih godina. O sadržaju Orange Boxa pročitajte dopunski materijal u okviru ovog teksta, dok ćemo se mi dalje pozabaviti isključivo drugom ekspanzijom za HL2.

Drugim delovima nikada nije lako; treba ispuniti očekivanja postavljena prvim, a istovremeno ostaviti dovoljno prostora za maneuvre i finiš u trećem. U slučaju HL2, stvari stoje ovako: City 17 je uništen, stisak pesnice Combine-a je popustio, a Gordon Freeman je utamničen u vozu koji ide u nepoznatom pravcu. Na naše iznenađenje ubrzo je oslobođen od strane Alyx, koja će otkriti da je uništenje Citadele prouzrokovalo otvaranje međuplanetarnog portala. Naime, Combine je odlučio da okonča svoje bitisanje na planeti Zemlji, a time i njeno postojanje. Alyx je srećom uspela da prilikom bega ukrade kodove za zatvaranje portala, te će na vama biti da ih dopravite njenom ocu.



Radnja je smeštena na prostranstvima Bele Šume, koja, pored starih, obiluje i novim i ubojitijim neprijateljima. Valjalo bi spomenuti kraljicu Antilionu, sa kojom Vas očekuje poduža bitka na otvorenom prostoru. Pored nje srešćete i manje verzije Stridera, pod imenom Huntery, koji će, zahvaljujući svojoj veličini, uspevati da se sakriju i iznenade Vas na najneverovatnijim mestima. Vozni park je u epizodi dva uvećan za džip, koji je po performansama dosta sličan

bugiju iz prethodnih delova, ali je za razliku od njega stabilniji i otporniji na neprijateljsku paljbu.

Ono što će obradovati sve ljubitelje kako novog, tako i starog Half-Lifea, je dizanje vela misterije sa G-mana. U drugoj epizodi konačno će se otkriti njegovi motivi i uloga u prošlim i sadašnjim dešavanjima, kao i neočekivana veza koju isti deli sa Alyx. Saveznička strana obogaćena je

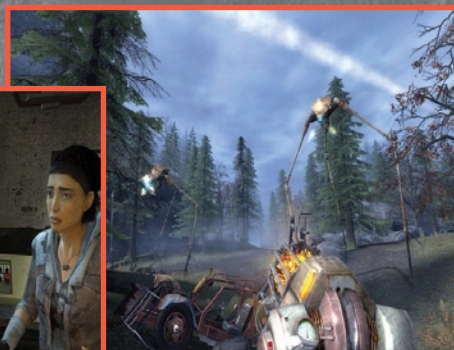
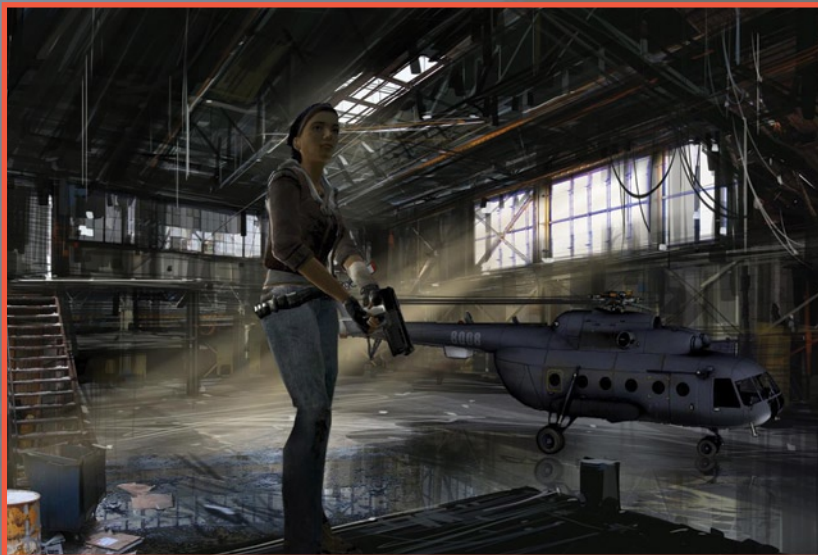


dolaskom doktora Magnusa, ali će se ubrzo vratiti na staro stanje, s obzirom da su autori najavili smrt jednog od glavnih protagonista. Koji od njih je u pitanju, ne znamo, niti bilo ko drugi, osim ljudi iz Valvea.

Sa tehničke strane epizoda dva pretrpela je minimalne promene. Jednu od glavnih novina predstavlja dizajn Bele Šume, koja je zamišljena kao ogroman otvoren prostor, sa minimumom građevina i zatvorenih prostorija. Ukoliko ste igrali S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ili The Elder Scrolls 4: Oblivion, znate o čemu je reč. Mogućnosti Source enginea uvećane su bioluminescentnim shaderima, što se da primetiti prilikom sukoba sa Antilionima u tami.

Kako stvari za sada stoje, Orange box će, nakon izlaska početkom Oktobra, ispuniti sva očekivanja, kako igrača tako i finansijskih glavešina u EA. A što i ne bi, pet novih igara po ceni jedne, zašto bi iko propustio takvu šansu. Pogotovo zato što su u pitanju Valve i Half-Life.

Uroš Milić



Infobox

Sa željom da izadju u susret mnogobrojnim fanovima Half-Life franšize, Orange Box će, po ceni samo jedne igre, sadržati čak pet diskova unutra: originalni Half-Life 2, epizode 1 i 2, reinkarnaciju Team Fortress moda kao i novi dodatak pod imenom Portal. Prvim trimom je posvećen i ostatak ovog teksta, četvrti je bio pokriven u pretnodnim izdanjima Play! magazina u okviru sekcije o modovima, te ćemo se malo pozabaviti logičko-akcionim modom pod imenom Portal. Isti će Vas staviti u ulogu anonimne ženske osobe, koja se iz nepoznatih razloga budi utamničena u prostorijama Aperture istraživačkog instituta. Naoružani samo puškom za otvaranje portala, imaćete zadatak da prelaženjem dvadesetak nivoa pobegnute iz zarobljeništva. Iako je reč o modu za HL2, Portal će umesto refleksa testirati vaše moždane vijuge i osećaj za prostor. Za sada nije obelodanjeno da li događaji u Portalu imaju ikakve veze sa onima u Half-Life svetu, te se lako može desiti i da se nepoznata ženska osoba pojavi u trećoj epizodi.

Strategy First/Akella

Izlazi: Q3 2008.

Kontakt: <http://www.strategyfirst.com/en/games/JaggedAlliance3/>

Jagged Alliance 3

Postoji šansa da igrači 21. veka ne znaju šta je Jagged Alliance, pa ćemo morati da se vratimo u davnu prošlost (i samim tim pretvorimo ovaj tekst mnogo više u istorijski dokument, nego pogled u budućnost), tačnije u 1994. godinu kada se prvi JA pojavio. U pitanju je bila mešavina squad based strategije i RPG-a sa dodatim 4X (eXpand, eXploit, eXplore i eXterminate – u slobodnom

prepevu bi to bila 4I izrasti, iskoristi, istraži i iskoreni) elementima. Dirktna inspiracija mehanikom serijala UFO/X-Com nikada nije skrivana, čak je na kutiji pisalo "X-Com with personality". Upravo ta ličnost i šarm su ono što je JA dovelo do kultnog statusa. U igri se nalazite u ulozi komandanta grupici plaćenika koje sami birate od ponuđenih, određujete im platu, naoružanje, opremu... Ali! Postoje

plaćenici koji se ne slažu međusobno, postoje plaćenici koji su zaljubljeni u druge. Postoje plaćenici koji su u jednoj igri bili zaljubljeni, a u nastavku se mrze. Takođe, plaćenici reaguju na vaše poteze, na to koliko ih poštujete i čuvate i na još mnogo stvari. Neki od njih su duhoviti, drugi su zatvoreni u sebe, treći imaju sjajne predispozicije ali su kukavice i ako se nađu u opasnosti mogu da promaše

slona sa pola metra... Slična stvar je i sa protivnicima, i sa NPC likovima, koji svi imaju ličnost i reaguju na postupke igrača i njegove čete. Ta atmosfera i posvećenost detaljima je učinila JA popularnim i među ljudima koji inače ne bi bili fanovi potezne strategije.

Gde je uspeh tu su i nastavci, pa je Jagged Alliance dobio i prvu ekspanziju Deadly Games, koja nije bila toliko popularna pošto nije bila otvorenog tipa, već ste mogli da igrate samo unapred isplanirane misije, ali je zauzvrat nudila mogućnost igre u dva igrača preko modema. Zatim je 1999. izašao Jagged Alliance 2 za Windows, u visokoj rezoluciji i poboljšao apsolutno sve. Godinu dana kasnije pojavljuje se i Unfinished Business, ekspanzija slična po strukturi Deadly Games-u. Nažalost, još pre izlaska JA2 kanadska firma Sir-Tech koja je i pravila i izdavalja igru je bankrotirala, pa je jedva pronađen izdavač (Talon Soft). Ubrzo je i Talon Soft propao, pa je Unfinished Business izdao Interplay... Koji je takođe propao. Jagged Alliance se onda našao u šakama Strategy Firsta. SF je održavao franšizu u životu kroz izdavanje Gold edicije (JA2+UB sa nekim promenama, ali i dodatnim bagovima) koja se i dan danas može kupiti preko Steam-a. Zatim izdavanjem Wildfire-a, nekada nezvaničnog moda kog se mnogi hard-core fanovi odriču, ili čak gnušaju. A onda je u junu 2004. godine izgledalo kao da će sunce obasjati fanove serijala...



Entertainment i novi razvojni tim F3Games (oba iz Rusije), koji kreću sa još jednim pokušajem da JA3 ugleda svetlost dana.

Sve do dva skoro završena sajma, E3 i GC 2007, nije se mnogo znalo o ovom pokušaju, ali su planovi, izjave i retke procurele sličice ipak davali nadu da će nešto biti od svega toga. Konačno, na sajmovima je prikazana alfa verzija igre, koju su mnogi novinari imali priliku da probaju i utisci su, za divno čudo, generalno pozitivni. Grafički engine nije čudo tehnike, ali igra izgleda sasvim pristojno i liči na Jagged Alliance što je i najvažnije. Uz još malo dodatnih efekata i dobro urađen AntiAliasing i loše stvari će izgledati bolje. Mehanika igre izgleda nepromenjena, ali je pomalo ispeglana, interfejs je potpuno u stilu JA2, lokacije su slične onima na koje smo navikli, a imali smo priliku da vidimo i tri odavno poznata plaćenika u akciji: Shadowa, Scope i Malicea. Takođe, rečeno nam je da sve što F3Games napravi provere i neki ljudi iz starog dobrog Sir-Techa, pa onda daju predloge...

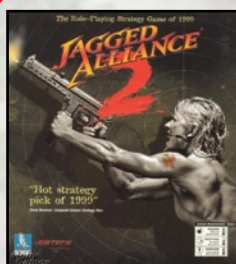


I to je otprilike to. Nada postoji, ljudi obećavaju prave stvari i ono malo što je prikazano odgovara obećanom. Ali, igra je očigledno još uvek u pelenama, i koliko god tu bili stari likovi i slična mehanika, pitanje je hoće li, uz svu pomoć veterana iz Sir-Techa, novi razvojni tim pogoditi staru dozu humora i atmosfere koji se ogleda u svim stvarima pomenutim u prvom odeljku ovog teksta. Takođe, uz sve probleme koje je ovaj serijal doživeo u poslednjih deset godina, više niko ne sme da tvrdi da Jagged Alliance neće završiti kao Duke Nukem. I za kraj ostaje možda i najnezgodnije pitanje, kako će nove generacije igrača prihvatiti jednu ipak staromodnu igru. Za odgovore na sve to moraćemo da sačekamo makar sledeće leto.

Luka Zlatić



Najavljeni su Jagged Alliance 3D i Jagged Alliance 3. 3D je trebalo da bude JA2 u novom grafičkom engineu i da posluži kao zagrevanje za pravu trojku. Naravno, problemi su se nastavili pošto se razvojni tim iz Rusije MiST Land South, njihov izdavač Game Factory Interactive i Strategy First nikako nisu slagali oko ideja i izvođenja. Posle dve godine kontradiktornih izjava, obaveštenja, svađa i međusobnog laganja između tri strane čitav projekat je obustavljen. Konačno, negde oko nove 2007. godine SF najavljuje novog koizdavača – Akella



Nekada davno...



The Settlers: Rise of an Empire

Reklo bi se da je eksperiment sa specijalnom, slavljeničkom, verzijom Settlersa 2 (setite se Play!-a #5) potpuno uspeo. Posle lošijeg prijema četvrtog i petog dela ove dugovečne strateške simulacije, šesti deo se vraća korenima. Rise of an Empire bi po onome što smo imali priliku da vidimo (zvaničan demo koji smo dobili u Lajpcigu) trebalo da bude pravi nastavak legendarne dvojke, zadrži sve što je u njoj bilo dobro, i dalje je unapredi, ali bez preteranih promena i lutanja u pogrešnom smeru.

Reklo bi se da je eksperiment sa specijalnom, slavljeničkom, verzijom Settlersa 2 (setite se Play!-a #5) potpuno uspeo. Posle lošijeg prijema četvrtog i petog dela ove dugovečne strateške simulacije, šesti deo se vraća korenima. Rise of an Empire bi po onome što smo imali priliku da vidimo (zvaničan demo koji smo dobili u Lajpcigu) trebalo da bude pravi nastavak legendarne dvojke, zadrži sve što je u njoj bilo dobro, i dalje je unapredi, ali bez preteranih promena i lutanja u pogrešnom smeru.

Kao što i treba da bude, cilj igre je jednostavan. Na početku igre dobijate trg, zamak i skladište, a potrebno je izgraditi dovoljno veliki grad i savladati potencijalnog protivnika. Tu se stvari malo, ali ne previše, komplikuju. Postoje različiti resursi koje treba sakupljati.

Svaki resurs se skuplja u drugačijoj građevini i svaki traži neki drugi resurs. Tu su drvoseča, kamenorezac, lovac, ribolovac... Od resursa se pravi odeća, oružje, hrana. Važno je pratiti ponudu i

potražnju, pošto ako dođe do nestašice građani imaju neprijatan običaj da izađu na trg i otpočnu štrajk. Takođe, nije na odmet i ponovo zasaditi posečenu šumu i kontrolisati divljač po šumama. Tu su i vojna osvajanja, koja su obavezan deo igre, i koja su nešto više interaktivna nego



u Settlersima 2, ali ne odvlače igru isuviše u pravcu strategije u realnom vremenu. Pored građana i vojske, na raspolaganju će biti i šest heroja koji će pomagati na različite načine.



Iskreno, potpisnik ovih redova nije veliki fan tutorial misija (čak bi se moglo reći da ih ne podnosi), pošto najčešće prikazuju sasvim logične i očigledne stvari na spor i dosadan način. Ovde to nije slučaj, čak i ako ste već imali iskustva sa Settlersima, tutorial će biti zanimljiv, a sasvim uspešno će vam objasniti gde je locirana koja komanda i koje su osnove uspešne igre.

U punoj verziji igrači će imati priliku da odigraju 16 misija za jednog igrača, smeštenih na različite kontinente. To nije raznolikost samo šminke radi, nego će i svako područje imati specifične dobre i loše strane koje utiču na razvoj grada. Sve misije su međusobno povezane pričom za koju je odgovorna ista osoba kao i za Guild Wars: Nightfall, što dosta obećava. Pored kampanje, igrači će imati priliku da se okušaju i u skirmish

ili free-play modu protiv računara, ali i na mapama za igru 1 na 1 i 2 na 2 u igri za više igrača. Sve ukupno, postoji 15 kompetitivnih modova za više igrača, a tu je i editor mapa koji će dodatno produžiti trajanje igre. Ukoliko se ne ispostavi da su svi modovi samo blage varijacije na istu temu, ovo je zaista podatak za svaku pohvalu.

Muzika i zvuk za sada zaslužuju odlične ocene. Istina je da nisu ništa spektakularno, ali sasvim idu uz srednjovekovnu temu igre i njen simpatičan stripski grafički stil. I jedno i drugo su nešto ozbiljniji nego u Settlersima 2, što takođe leži uz grafiku. Kad smo već kod grafike, pravo je vreme da kažemo da igra izgleda sjajno. Mapu je moguće po volji zumirati i rotirati, a raspon zuma je prilično veliki. Količina detalja je fascinantna, bilo da su statični, bilo da su u pitanju sitne animacije. I sam stil je odličan i drugačiji od ostalih aktuelnih strategija/simulacija. Pronađen je pravi balans između karikature i realnosti, a dodatno je oživljen sjajnim izborom boja. Tu su i sitni efekti vezani za promenu godišnjih doba,



koji osim vizuelnog imaju i praktičan uticaj na igru. Na primer, ako se lokalno jezerce zamrzne, nećete moći da pecate ribu, ali ćete moći da ga koristite kao prečicu. Takvih detalja, naravno, ima još mnogo.

Sve u svemu, reklo bi se da će Rise of an Empire biti jedna jako uspešna i zabavna igra iz Settlers serijala. Nadamo se da će tako i biti, a verovatno ćemo u sledećem broju objaviti i opis cele verzije, koju i vi verovatno možete da igrate u trenutku dok čitate ovaj tekst. Samo izvolite, ne verujemo da ćete se razočarati.

Luka Zlatić





KLAN RUR INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

Platforma: PC, PS3, Xbox360, PS2, PSP, DS
Razvojni tim: Konami
Izdavač: Konami
Izlazi: 26. oktobar 2007.
Kontakt: <http://uk.gs.konami-europe.com/home.do>

PREVIEW

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™





Još od svog prvog izdanja vrlo neobičnog imena (Goal Storm '97) serijal kojeg danas znamo kao Pro Evolution Soccer važi za najbolju simulaciju fudbala koju možete pronaći. Ipak, poslednja 2-3 nastavka su prilično razočarala igrače. Iako je neosporno da je još uvek za korak ispred FIFA kada je reč o realističnosti, i što je još važnije kvalitetu zabave koju pruža, može se reći da su gotovo sva unapređenja bila minornog karaktera a čak su se i ona isključivo odnosila na izvođenje.

Naravno, slažemo se da je to i najvažniji segment svake sportske igre, ali je i ono daleko od savršenstva, što posebno apostrofiraju neki problemi koji se vuku godinama, poput nevidljivih zidova ili očigledne catch-up logic rutine koja uslovljava da na jednoj utakmici dobijete Chelsea u gostima sa 9:1, a da na sledećoj budete poraženi (što se na ovaj i sličan način nebrojeno puta desilo autoru ovih redova). O grafičkom i zvučnom segmentu kao i totalno arhaičnom interfejsu ne treba trošiti mnogo reči – ove nedostatke čak ni fantastični patchevi koji kreira verna armija fanova ne mogu u potpunosti da isprave.

Pro Evolution Soccer 2008 (ovoga puta univerzalno ime igre za sve krajeve sveta sem Japana) će zasigurno predstavljati veliku prekretnicu, i to na više od jednog načina. Najvažniji dokaz za to je podatak da je napravljen potpuno nov next-gen engine koji će svoju primenu osim na PlayStationu 3 i Xbox360 naći i na PC-ju! Već ovo je ogromna prednost u odnosu na EA Sports koji će i ove godine korisnike Windows operativnih sistema «počastiti» grafikom za koju bi bilo teško reći da je sjajna i pre 5 godina. Osim kristalno čistih tekstura,



zategnutog interfejsa i neuporedivo većeg broja poligona, Konami je već tradicionalno nastavio da unapređuje animaciju ubacivši u igru čak i neke trivijalne detalje, poput nameštanja opreme ili proslavljanja golova sa saigračima na klupi.

Izvođenje je vrlo slično kao u Pro Evolution Socceru 6, s tim što je na opšte zadovoljstvo, ubrzana pas igra. Al rutina bi po najavama trebala da bude značajan korak napred, zahvaljujući Teamvisionu, koji će konačno omogućiti kompjuterski vođenim timovima da prilagođavaju svoju taktiku događanjima na terenu (mnogo inteligentije od dosadašnjeg nasumičnog gomilanja igrača u napadu) i nadamo se, eliminisati bilo kakav trag catch-up logice, odnosno veštačkog kreiranja rezultata. Kontroverze će svakako izazvati mogućnost isceniranja faulova u najboljem maniru Christiana Ronalda (koji će se gle čuda, naći na prednjoj strani omota u nekim zemljama), što nam u ovom trenutku deluje kao potpuni promašaj. Bez obzira što se najavljuje da ovo neće prolaziti u 90% slučajeva,



i da će se završavati žutim kartonom, igrači će logično zaključiti da će im se pred kraj utakmice svakako isplatiti da pokušaju da izvuku prekršaj ili čak jedanaesterac (pogotovu ako je reč o exhibition modu). Nadamo se ipak da je Konami bio svestan u šta se upušta.

Jedna od najboljih tački svake godine odnosi se na licenciranje igrača i klubova, a na tom polju ni ovaj put situacija neće biti značajno bolja. Dobra vest je da su francuska, holandska, italijanska i španska liga i dalje u potpunosti očuvane, dok će od engleskih klubova biti licencirane samo dve ekipe, a ako je suditi po do sada objavljenim slikama, to će biti Tottenham Hotspur F.C. i Newcastle United (prilično čudan izbor, priznaćete). Problemi sa nemačkom Bundesligom se nastavljaju, tako da će ona po svemu sudeći još jednom biti u potpunosti izostavljena. Others sekcija je zato izuzetno šarena, jer se na spisku timova nalaze mnogi klubovi koji već godinama tave na evropskoj sceni, poput raznih predstavnika Skandinavije, Dinama iz Zagreba ili zamislite, naše Crvene Zvezde (hm, to mora da nema nikakve veze sa statusom Boga koji njen sadašnji predsednik uživa u Japanu).

Ogromne promene u grafičkom engine-u doneće sa sobom i dve vrlo bolne stvari: prvo, hardverska zahtevnost će sigurno biti daleko veća, što bi sve vlasnike starih Pentium 4 ili Athlon XP sistema konačno trebalo da ubedi da su im računari totalno zastareli. Ipak Konamijeva preporuka koja uključuje Pentium 4 procesor na 3Ghz, 1 GB RAM memorije odnosno grafičku karticu ranga 6800GT za današnje trendove deluje vrlo skromno. Druga stvar se odnosi pre svega na budućnost sjajnog Evolu-

tion patcha i sličnih projekata, jer će svi alati za izmene igre koji su se koristili godinama postati potpuno neupotrebljivi. Alternativu će predstavljati odličan editor koji bi trebao da bude izuzetno detaljan, i da igračima omogući ne samo da izmene imena igrača i timova već i da kreiraju realističnu opremu i tako u potpunosti nadomeste nedostatak licence. Ako pritom Konami odluči da ostavi barem nekoliko desetina slobodnih slotova za kreiranje timova i veću slobodu prilikom formiranja custom takmičenja, imaćemo čemu da se radujemo.

Najnoviji nastavak Pro Evolution Soccer biće njegovo najveće unapređenje još od prvih izdanja za PlayStation 2. Zbog toga, ovo je sa pravom najisčekivaniji sportski naslov u tekućoj godini i savršena prilika da Konami učvrsti svoju lidersku poziciju kada je reč o simulacijama fudbala.

Specifičnosti PlayStation 2 verzije

Izdanje Pro Evolution Soccer 2008 za PlayStation 2 karakterisaće osim praktično nepromenjene grafike i nekoliko novih načina igre koje verovatno nećete videti na drugih sistemima. Najinteresantnije zvuči Fantasista mod u kome preuzimate ulogu samo jednog igrača a tu su i Scenario, odnosno Challenge mod o kojima se ne zna mnogo. Ako je suditi po beta verziji, novine u izvođenju odnoseće se na lakše izvođenje slobodnih udaraca, bolje dodavanje i prijem lopte, dok će mogućnost simuliranja prekršaja biti izostavljena, baš kao i bilo kakva unapređenja Master Lige.

Vladimir Dolapčev



Razvojni tim: Klyotonn/Frogster

Izlazi: do kraja 2007

Kontakt: www.speedball2.com

Speedball 2

Nakon što mi se malo razbistrilo pred očima, uspeo sam i da se pridignem. Prokletnik me je dobro opaučio i sigurno će mi platiti za ovo. Polako sam postao svestan oduševljenja navijača što ustajem i reću ohrabrenja suigrača. Otresao sam i poslednje atome nesigurnosti i pozvao uigranu akciju. Ubrzo sam se našao u prilici za gol, fintirao u levo, zamahnuo desnom rukom i... umesto da šutiram uputio metalnu loptu pravo u lice momka koji me je pre par trenutaka sastavio sa zidom. Za trenutak su svi na terenu zastali, što mi je dalo dovoljno vremena da ponovo uhvatim loptu i plasiram je u nebranjeni deo gola. Urlik oduševljene publike je pratio proslavu gola, a ja sam sve vreme krajičkom oka pratio kako roboti iznose protivničkog igrača sa terena. Moram priznati da sam uživao.

Vesela sećanja, poput gore navedenih, imaju svi koji su '88 ili '90 igrali Speedball i Speedball 2 na svojim Amigama ili PC-u. Ova sjajna simulacija futurističkog sporta koji je negde između fudbala, američkog fudbala i hokeja, a za koju su odgovorni legendarni Bitmap Brothers-i je sigurno jedna od najomiljenijih igara ikada. Stoga smo radosno primili vesti o tome da Klyotonn pravi, a Frogster izdaje rimejk. Ne samo to, nego i Mike Montgomery iz Bitmapa učestvuje u projektu kao stručni konsultant.

Recimo nešto više o samom sportu. Imamo jednu metalnu halu, sa dva gola. Tu su dva tima i jedna lopta. Igrači su prilično dobro oklopljeni pošto je igra puna fizičkog kontakta, koji je sve samo ne nežan. Na terenu se povremeno pojavljuju bonusi koji utiču na igru ubrzavajući

igrača, kočeći sve protivnike na par sekundi i slično. Cilj je, naravno, sakupiti što više poena postižući golove. Po zidovima sa strane postoje i sitne zezalice koje mogu doneti bonus poene prilikom postizanja gola. Za razliku od stare dobre

verzije, ovde pored muškaraca, u igri učestvuju i žene, ali i roboti. Razlike su u tome što su muškarci sporiji, ali snažniji, žene slabije, ali brže, a roboti su i snažni i brzi, ali brzo troše energiju i moraju često da "odmaraju".

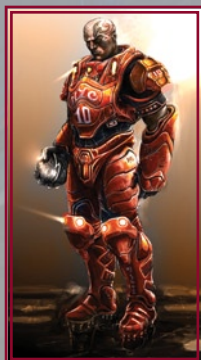
Postojeće dva moda igre, jedan klasični, u kom ćete koristiti jedno dugme za sve akcije, i drugi – novi, koji će imati više dugmića za različite akcije. Drugi mod će pre svega biti namenjen onima koji igraju preko interneta. Da, da... Pored klasičnog moda za jednog igrača, novi Speedball 2 ima i massive multiplayer online mod. U tom modu moći ćemo da pravimo svoj tim, da učestvujemo u specijalnim ligama... Zatim da pravimo svoje igrače (odnosno da rasporedimo statistike kako želimo), odredimo boju i izgled dresova, odnosno oklopa koji igrači nose, grb ekipe. Biće moguće organizovati i utakmice u kojoj nema igrača vođenih od strane kompjutera, koje će sigurno biti posebno zanimljive i zabavne. Doduše, neke od pomenutih stvari će morati posebno da se plaćaju, što bi možda moglo da odbije neke igrače, no o tom potom.

Kako je prošlo celih 17 godina od starog Speedballa 2, logičan je i veliki napredak grafike, koji se verovatno može videti na priloženim slikama iz igre. Iako



nova verzija izgleda prilično dobro, mora se priznati da pomalo fali klasičan Bitmap Brothers izgled koji su imale sve njihove igre. Ali to nije najvažnije, najvažnije je pogoditi samu igrivost, brzinu igrača, osećaj sudara metala o metal, balans između brutalne igre i crnog humora. Po onome što smo do sada videli, Klyotonn je na dobrom putu. Nisu baš potpuno postigli sve što bi trebalo, ali su dovoljno blizu da igra bude jako zabavna i zarazna. Uz još malo uspešnog poliranja pre izlaska igre i novi Speedball 2 bi mogao da bude hit.

Luka Zlatić



PCIGRE.NET



PCVesti

<http://www.pcvesti.com/>



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT

70

Jeanne D'Arc

Namerno nismo odlučili da se u review stranici nađe iznova priča oko BioShocka, jer smo sigurni da ćete ovu igru i sami

pročitati i pogledati. Stoga skrećemo pažnju na Jeanne D'Arc, jedan zanimljiv RPG naslov za Sony Playstation Portable, konzolu koja do sada nije imala veliki broj naslova sličnog tipa.



57

Medal of Honor: Airborne

Sve što je nedostajalo igračima konačno je tu – mogućnost da u bojno polje dođete tako što ćete – skočiti iz aviona. I to u svakoj misiji,

iznova i iznova. Od doskoka zavisi i kvalitet dalje borbe, kao i bonusi. Akcija je napeta i konstatna, pa deluje kao da je ovo pravi shooter za one koji traže nešto iz Drugog svetskog rata.



45 – 51	Review: Bioshock
53 – 55	Review: Guild Wars: Eye of the North
57 – 59	Review: Medal of Honor: Airborne
60 – 61	Review: Tiger Woods PGA Tour Golf 08
62 – 63	Review: Madden 08
64 – 65	Review: NHL 08
66 – 67	Review: Loki
68 – 69	Review: Premier Manager 08
70 – 71	Review: Jeanne d'Arc

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovise i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

OCENA

84

od 100 do 80 - "Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa

možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

65

Od 80 do 60 - "Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista

predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

22

Ispod 60 - "Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste

potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

PLAY!

redakcija za potrebe reviewova koristi Benq FP93GX monitor





WHERE SHOPPING IS FUN!

Najveći izbor igara za PC
i prateće igračke opreme



Najveći izbor konzola,
igara za konzole i prateće opreme



Apple Store in store



SVE NA JEDNOM MESTU!

GameS d.o.o.

Prva specijalizovana radnja za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

Dečanska 12, 11000 Beograd • Tel/Fax: 011/3345 970 • office@game-s.co.yu • www.game-s.co.yu

NINTENDO DS

Wii

PC CD-ROM

XBOX 360

PlayStation 2



PSP

PLAYSTATION 3

OCENA 95

2K Games/2K Boston

Bioshock

Godina je 1960. Nakon pada aviona u kom se nalazio negde u ledeni okean, jedini preživeli - Jack, uspeva da se iskobelja na ostrvo sa svetionikom. Unutar svetionika nalazi se ulaz u Rapture, grad sakriven u dubinama okeana. Rapture je kontruisan da bude utopija za odabranu grupu naučnika, umetnika i industrijalista. Nažalost, utopija više ne postoji. Grad je razrušen, potopljen, i pun leševa bivših stanovnika. Ulicama Rapturea sada lutaju moćni čuvari, devojčice koje pljačkaju leševe, i poludeli mutirani stanovnici. Jacku ne preostaje ništa drugo nego da se spusti što dublje u grad i da otkrije njegove tajne...

I to je sve što bi trebalo da kažemo o priči Bioshocka, nove igre Irrational studija (koji se sada zove 2K Boston), i duhovnog nasljednika System Shocka 2. Ostalo bi morali igrači sami da otkriju, vodeći Jacka kroz hodnike Rapturea. Jer poenta je upravo u tome da Jack ne zna ništa o gradu, i da igrač bude jednako zbunjen i nesiguran situacijom u kojoj se nalazi. Poenta je u tome da se zaviri u svaki kutak svakog dela grada, iz prikrajka čuje svaki dijalog ili monolog likova koji vas okružuju, da se pročita svaki natpis na zidu, ili pažljivo presluša svaki pronađeni snimak na magnetofonskoj traci.

Ono što možemo da vam kažemo je da je ovo jedna briljantno izvedena igra, sjajne grafike, zvuka i atmosfere, koja iako je u biti pucačina iz prvog lica ima i više nego dovoljno kvaliteta da je približi igračima ostalih žanrova. Prosto je neverovatno koliki utisak atmosfera u Bioshocku ostavlja na igrača. Muzika je odlično odabrana i sjajno uklopljena u događaje koji se odvijaju na ekranu, a isto važi i za zvučne efekte. Bilo da su ti efekti kriči puni bola, pričanje poludelih građana sa samim sobom, udaljene eksplozije, snimljene poruke na automatima, ili šum vode. Glasovi svih likova su odlični, potpuno odgovaraju njihovim ličnostima, a osetna je i određena doza samoironije na račun korišćenja određenih klišeja kod formiranja likova. Na to treba dodati odlično optimizovan Unreal 3 grafički engine, koji sjajno radi na prosečnim igračkim mašinama (ili bar prosečnim po svetskim standardima), a uz to i sjajno izgleda. Postoje igre koje se "kriju" iza efekata svog enginea, ali sa dizajnerske strane nisu dobro odrađene, koda Bioshocka nije taj slučaj. Kao što je rečeno, igra se odvija 1960. godine, a Rapture je grad koji je napredovao u odnosu na ostatak sveta, tako da igrom dominira retro-futuristički izgled,

isplaniran i izveden savršeno do tančina. Na to treba dodati lagan dodir propadanja i ludila koje je pogodilo nekadašnju utopiju, a koji zaokružuju atmosferu. Isto važi i za oružje, opremu, ali i protivnike i likove na koje ćete nailaziti tokom igre. Iako Bioshock ne možemo nazvati klasičnim hororom, i jako retko igra na kartu naglog prepađanja, dizajneri se nisu libili brutalnosti i šokantnih scena, kako bi konstantno, od početka do kraja, održali jezivu atmosferu, što do sada nije uspelo skoro nijednoj igri.



nije potpuno otvoren igrački svet. Nadamo se da će i u nastavcima (a najavljeno je da je Bioshock deo veće priče koja će se širiti na svake dve godine) nastaviti sa ovako zanimljivim prikrivenim osvrtima na psihologiju igrača.



Kad smo već kod jezivih umetničkih dela, što ova igra svakako jeste, zanimljivo je da ćete jedno takvo tokom igre morati da napravite, ili bar da poslužite kao kičica u ruci umetnika. Takođe, treba obratiti pažnju na jednu od retkih mana u ovoj igri, odnosno priličnu linearnost radnje. Ona je tako dobro objašnjena u jednom trenutku, da jednostavno morate oprostiti dizajnerima na tome što Rapture

Pored sjajne priče, atmosfere i tehničkih karakteristika, igra mora da bude i igriva da bi dobila najveću ocenu. Pogađate, Bioshock je jako igriv. Kretanje igrača i nišanje su odlično realizovani i ne postoji nikakav lag kod prijema ko-

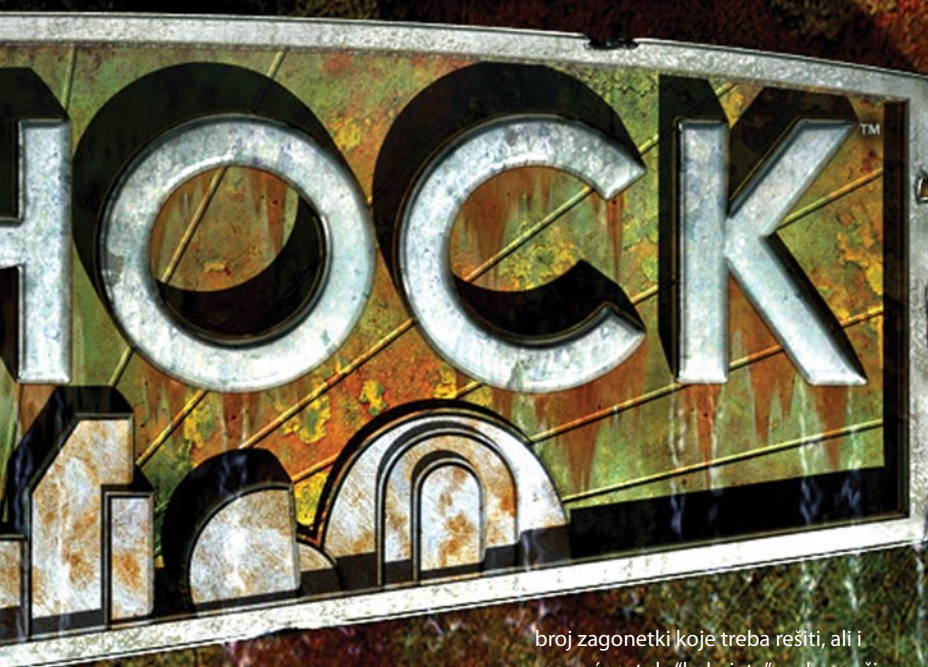




mandi. Izbor oružja je naoko standardan (pištolj, puška, mitraljez, bacač granata...), ali svako oružje ima tri vrste municije, čije je pravilno korišćenje ključ ka poredama u borbama. Kao prvo oružje koristite prilično glomaznu mehaničarsku alatku, ali je se do kraja nećete odreći. Zapravo, zahvaljujući raznim vrstama unapređenja, sva oružja su validno rešenje u svakoj borbi od početka do kraja, što je priznate retkost u ovakvim igrama. U arsenalu se nalazi i speci-



dobio neke nove (nevidljivost, ispaljivanje munja...). I plazmidi i tonici su plod genetskog inženjeringa, i koliko god da su korisni, ostavljaju očigledan trag na Jackovom izgledu, a njihov uticaj je još dublji što će tokom igranja biti otkriveno. Kako nije sve u napucavanju sa protivnicima, Bioshock će vam pružiti i određen



jalna kamera kojom treba fotografisati protivnike, i tako dobijati neke dodatne veštine, ali i bolje razumevanje dotičnih protivnika, koje dovodi do toga da ih brže i lakše porazite. Tu je i mogućnost igrača da koristi plazmide i tonike kako bi poboljšao svoje postojeće sposobnosti (tiho kretanje, jače korišćenje ključa) i

broj zagonetki koje treba rešiti, ali i mogućnost da "hakujete" svaku mašinu na koju naidete (automate za prodaju municije, unapređivanje oružja... ali i sisteme obezbeđenja koji su prvo okrenuti protiv vas), da biste nešto hakovali ulazite u mini igru koja je zapravo stara dobra Pipe-manija u novom ruhu.

Kao mane igre bi se mogle navesti

postojanje Vita Chambera, kabina koje će vas oživeti istog trenutka kada poginete, što u neku ruku dozvoljava igraču da olako pogine, a samim tim i snižava inače savršenu atmosferu. I pored toga, Bioshock je dovoljno težak i izazovan na normal nivou težine, odnosno na hardu za one koji su bolji FPS igrači. Druga mana bi donekle bio AI protivnika, koji iako umeju da se ponašaju prilično inteligentno i organizovano, imaju i napade izletanja pravo pred vaš nišan. Doduše, u pitanju su većinom ljudi koji su odavno izgubili razum, pa je to u neku ruku i očekivano.

Kao zaključak nemamo da kažemo ništa drugo do: "Go and play Bioshock. Would you kindly?"

Luka Zlatić

Za: Zanimljiva priča. Igra prožeta vrhunskom atmosferom.

Protiv: Vita Chamberi malo smanjuju težinu igre.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2.4GHz (Single Core), 1GB RAM-a i NVIDIA 6600/ATI X1300 ili bolja grafička karta.

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra će vas bez problema upoznati sa Raptureom u 1600x1200, sa maksimalnim podešavanjima.

Kontakt: <http://www.2kgames.com/bioshock>

Cena: Oko 40 evra.





WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



BIOSHOCK

SCENA

95

**Dobrodošli u Rapture.
Podvodna Utopija, gde
najveći umovi sredine
20. veka sarađuju radi
prosperiteta čovečanstva.
Mesto gde su Vaše najveće
fantazije stvarnost. Šteta
što ste zakasnili petnaest
godina, i što umesto
otelotvorenih fantazija Vas
iz mraka klaustrofobičnog
akvapolisa vreba košmar.**

Ovo je u najkraćim crtama radnja BioShocka, novog remek dela 2K Games studija. Ovo ostvarenje je fuzija FPS i RPG žanrova, sa jakom pričom i atmosferom. Zvuči poznato? I trebalo bi. 2K Games je nekada nosio ime Irrational Games, tima koji je odgovoran za System Shock 1&2. BioShock sa punim pravom može da nosi titulu naslednika System Shock serijala. Ali krenimo redom.

Rapture je podvodna metropola koju je 1946. na dnu Atlantika sagradio Andrew Ryan, bogataš koji ga je zamislio kao utočište individualizma i slobodne misli. Oko sebe je okupio najveće talente tog doba i stavio im je na raspolaganje svoje praktično neograničene resurse. Andrew Ryan je ostvario san Utopijskog društva. Problem nastaje kada genetičari uspevaju da sintetišu mutagenu supstancu koju su nazvali ADAM. Ubrzo je u okviru Rapturea nastupila komercijalna primena ADAMA. Imunitet na sve vrste bolesti je samo jedna od primena: Telekineza, paljenje stvari pogledom, munje koje lete iz prstiju... Mogućnosti su neograničene. Kako je onda sve krenulo naopako? To je nešto što će protagonista priče saznati na teži način. Godina je 1960. i Vi ste jedini preživeli putnik srušenog aviona koji igrom slučaja nalazi batiskaf kojim se spušta u ruševine Ryanove Utopije. Posle kataklizme koju je izazvao građanski rat, Rapture je mesto gde Vas pogrešan korak može koštati glave. Spliceri, poludeli mutanti koji su spremni na sve kako bi se dokopali ADAMA. Devojčice koje harvestuju leševe i njihovi telohranitelji - do zuba naoružani nadljudi u ronilačkim skafanderima. Bezbednosni mehanizmi, koji variraju od kupola sa bacačem plamena do minijaturnih letelica naoružanih automatskim oružjem.

Već na početku igra briljira. Igru pokreće modifikovani Unreal Engine 3.0; Angažovani su stručnjaci kojima je dat specijalan zadatak da se fokusiraju na dizajn i programiranje vode. Klaustrofobični dizajn nivoa odlično odražava atmosferu očaja Rapturea. Igra podržava i DirectX9 i DirectX10. Dx10 verzija je zahtevnija, kvalitetnije su senke i efekti poput dima ali prednost nad Dx9 nestaje kad se uzme u obzir da je u DirectX9 moguće podešavanjem drajvera preko 3rd party programa poput nHancera uključiti antialiasing. Sa vizuelne strane jedina primedba je nerealno rasprskavanje krvi koje bode oči zagriženim fanovima ovog žanra. Ovaj potez programera je utoliko čudniji što igra već ima Mature rejting, pa vernijim prikazivanjem pogodaka ne bi izgubili profit od maloletnog dela tržišta.

Gameplay je još jedna jaka strana BioShocka. Igraču je na raspolaganju arsenal koji se može podeliti u dve grupe: konvencionalno oružje i plazmidi. Pod konvencionalno oružje potpada naoružanje tog perioda – od francuskog ključa, preko revolvra i Thompson SMG do samostrela i lansera granata. Njihov mali broj (osam ukupno) je nadoknađen raznovrsnom



municijom. Vatreno oružje pored standardne ima i protivoklopnu i rasprskavajuću municiju, samostrel ima i zapaljive strele, kao i zamke koje ispaljuje na daljinu. Pored toga svako oružje je moguće trajno unaprediti sa poboljšanom brzinom paljbe, manjom potrošnjom municije, itd. Ali ova oružja nisu to što čine BioShock zanimljivim. Za to su zaduženi plazmidi, tj. naučnički

ekvivalent magije. Plazmidima možete paralizovati protivnike, okretati ih jedne protiv drugih, prizivati svoje hologramske kopije... Jedino ograničenje je što korišćenje plazmida troši manu, tj. EVE. Iako niste prinudjeni da koristite obe klase oružja, njihovim kombinovanjem se mogu postići zanimljivi efekti. Pošto paralizujete protivnika plazmidnim moćima, pridete mu i dovršite ga francuskim ključem. Ukoliko ste promašili protivnika zamkom, iskoristite telekinezu (ekvivalent Gravity Guna iz Half Life 2), da je bacite na protivnika. Kad se u tu jednačinu ubaci i interaktivno okruženje, zabavi nikad kraja. Namamite protivnike u fontanu, elektro-šokom paralizujete sve



koji stoje u vodi, bacite bure sa eksplozivom u njih i opalite metak u bure da dignete sve u vazduh. Postoji ograničen broj plazmida koje možete „nositi“ sa sobom u jednom trenutku. Menadžment plazmidima se odvija na posebnim terminalima gde se može skladištiti genetski materijal. Vremenom ćete dobijati nove „slotove“ za nošenje više plazmida odjednom. Rapture je prepun raznih terminala gde možete kupiti praktično sve. Novac za oružje i municiju ćete skupljati sa leševa. ADAM, potreban za kupovinu i unapređivanje plazmida, ćete dobijati od Sestrica. Sestrice su veštački kreirana stvorenja čija je svrha postojanja ekstrakovanje ADAMA iz leševa. Pošto je u Raptureu ADAM najtraženija supstanca zbog koje su mnogi spremni da ubiju, Sestrice su u pratnji Velikih Tata – genetski modifikovanih superljudi u ronilačkim skafanderima. Igra je napravljena tako da će Vas uvek stavljati u sukob sa ovim monstima, koji mogu biti naoružani bušilicama ili lanserima granata, i koji će Vas čak i u kasnim fazama igre dobro pomučiti



poziciju. Ukoliko poginete, pojavice se sa svim svojim inventarom, dok će protivnik kome ste skinuli pola energije imati isto toliko kad se vratite da dovršite posao. Ovakav sistem je postojao i u System Shock 2, i primamljiv je onima koji imaju neobavezniji pristup igri, kao i onima koji nisu toliko spretni i igraju zbog RPG elemenata.

Nivoi, kao i sama naracija, pružaju igraču izbor. Nisu progresivno linearni, već ćete prolaziti pojedine sekcije više puta, vraćajući se na prethodne delove kada obavite zadatak koji Vam otvara prolaz u prethodnoj sekciji grada. Ukoliko se prate instrukcije koje dobijate preko radija od preživelih nemutiranih stanovnika Rapturea brzo ćete stići do kraja. Ali ukoliko ste jedan od igrača koji moraju da prevrnu svaki kamen, bićete nagrađeni gomilom audio logova koji postepeno otkrivaju tajnu uspona i pada akvapolisa. Pojednim problemima možete pristupiti na više načina, među kojima je i hakovanje. Skoro sve na šta naiđete možete hakovati. Sam proces je mini igra poput Pipe Dreams, gde morate napraviti put vodi koja lagano teče sa jednog kraja na drugi. Kada Vam ova igrica dosadi moćićete se opremiti tonicima (pasivni plazmidi) koji Vam daju automatski uspeh pri hakovanju.

Jedina stvar koja odudara od celine u negativnom smislu je završetak: Kao što smo ranije pomenuli, ADAM se dobija od Sestrica. Na Vama je izbor da li ćete spasiti devojčice i dobiti malu količinu ADAMA, ili ih harvestovati – efektivan proces koji mnogo više boli njih nego Vas. Mnogo više. Zavisno od toga da li ste ih spašavali ili harvestovali, igra ima tri moguća kraja. Ken Levine, vođa projekta, se trudio da održi moralnost igre u svojoj zoni ali su finansijeri hteli, zbog „replayability“ efekta, različite završetke.

Ukoliko tražite klasičnu pucačinu da Vas razonodi u predstojećim kišnim danima, BioShock nije najbolji izbor. FPS element je prosečan, a kretanje je na momente pomalo nezgrapno. BioShock je za ljude koji vole da zavire „ispod haube“ – priča, atmosfera, sloboda izbora su kvalitete ove igre. System Shock serijal je uz Deus Ex bio reper za kvalitetan FPS sa RPG elementima. BioShock bez trunke stida može da im stane rame uz rame.

dok ih ne savladate. Ali smrt, na žalost hardcore igrača, nije ništa više do blage neprijatnosti. Svuda po Raptureu su razbacani Vita kanisteri, gde jednim klikom možete sačuvati



Za: Retko uspešan spoj kvalitetne priče, atmosfere, dubine, slobode izbora i audio-vizuelnog doživljaja

Protiv: Priglup AI, brojni problemi sa hardverom, kao i sa SecuROM softverom za zaštitu od piraterije

Minimalna konfiguracija: P4 2.4GHz, 1GB RAM, 128MB grafička karta

Test konfiguracija: Intel Core2Duo 2.66GHz, 2GB RAM, GF8800GTS, igra na visokim detaljima drži framerate preko 40

Kontakt: www.2kgames.com/bioshock

PLAY!

ArenaNet/NCsoft

Guild Wars: Eye of the North

SCENA 80

Ah taj Guild Wars... Njim smo se bavili već u četiri teksta na ovim stranicama, i to u brojevima 1, 3, 5 i 11, a evo i petog. Povod je izlazak najnovijeg dela, ali tek prve ekspanzije, koja se zove Eye of the North, a svi je iz milošte zovu GW:EN. To u praksi znači da su Factions i Nightfall bili samostalni, a GW:EN zahteva ili prvu kampanju, ili jednu od dve malopre navedene da bi radila. Pošto su priča i kontinent (Tyria) na kom se odvija povezani između Eye of the Northa i prvog Guild Wars (koji je danas poznat po podnaslovu Prophecies), NCsoft je objavio i Guild Wars: Platinum, odnosno Prophecies + GW:EN paket, koji je odlična polazna tačka za početnike, koji će svakako morati prvo da prođu kroz bar jedan deo Propheciesa, jer da bi doveli lika do novih teritorija, on mora da bude na maksimalnom – dvadesetom iskustvenom nivou.

Nećemo trošiti mnogo vremena na opisivanje fenomena Guild Warsa, o tome smo dovoljno pisali u prethodnim brojevima, kao ni na tehničke karakteristike koje su skoro identične kao u Nightfallu. Muzika je, dakle, odlična, zvučni efekti su isti kao i uvek, postoji dosta "ozvučenih" dijaloga koji su profesionalno odrađeni, a scene koje prikazuju ključne elemente priče su, po običaju, dobro izrežirane. Grafika je blago dodatno "zategnuta", tako da GW i dalje ima sjajnu kombinaciju izgleda i zahtevnosti. Čak i u situacijama gde se mogu primetiti manjkavosti enginea starog tri godine, dizajneri u ArenaNet-u su uradili sjajan posao, tako da lepša strana uvek prevagne. Takođe, nećemo se mnogo osvrnati ni na PvP (igrač protiv igrača) sadržaje, pošto je GW:EN okrenut pre svega PvE (igrač protiv okruženja) delu. Jedino što zaista može da koristi u PvP-u je oko 100 novih veština i magija (od 150 koje postoje u ovoj ekspanziji), ali nijedna od njih nije "ključna" za uspeh, tako da oni koje kampanje u GW-u ne zanimaju, apsolutno nisu primorani da kupe Eye of the North.

Avantura počinje u jednom od tri centralna grada, Lion's Archu, Kaingenu

ili Kamadanu, u zavisnosti od kampanje iz koje prelazite na daleki sever Tyrie. Pred vama je tada samo jedna misija koja vas upoznaje sa Asurama, malenim humanoidima, koji su mali i ne naročito jaki, ali to nadoknađuju vrhunskom inteligencijom i poznavanjem magija, ali i sa velikom pretnjom koja dolazi iz dubokog podzemlja – Destroyerima. Ovoj rasi je na umu samo jedna stvar, uništavanje svega pred sobom. Nakon bekstva kroz podzemne hodnike i specijalne magične kapije koje Asure čuvaju, nalazite se u do tada neistraženim predelima na severu Tyrie koji nose naziv Far Shiverpeaks. Još jedna nova rasa koju upoznajete su Norni, koji po svemu liče na ljude, samo što su duplo viši i znatno krupniji. Fizička snaga im je najvažniji argument i vole da se dokazuju u lovu. Najbolji među Nornima imaju moć da se pretvore u humanoidnu formu medveda. Od poznatih rasa tu su, naravno, patuljci i ljudi koji žive oko ogromne građevine koja nosi ime Eye of the North. Sastavljena od onih koji su preživeli Searing tu je vojna grupacija Ebon Vanguard, čija je članica i Gwen (Kapirote? Gwen u GW:EN! Ok. možda nije najduhovitije, ali je ipak simpatično...), koje se verovatno sećate kao devojčice

sa flautom sa kojom ste se družili u prvim misijama Guild Warsa, i koja je česta tema razgovora igrača na temu "Šta je bilo sa Gwen?". Pošto je od tada u igri proteklo šest teških godina, u kojima je izgubila sve što joj je bilo drago, a neko vreme je bila i zatočena, u devojštvo je ušla prilično cinična i neraspoložena. Kroz razgovor sa ključnim pripadnicima svih rasa možete da pokrenete jednu od tri paralelne mini-kampanje, ili da se upustite u zanimljive mini-igre.

Osnovne mini igre su Polymock, koja je najjednostavnije rečeno GW verzija Pokemona. Imate mogućnost da povedete sa sobom tri figurice, svaku sa svojim unapred određenim veštinama i magijama, u dvoboj protiv protivnika, koji takođe nastupa sa tri figurice. Norni imaju turnir za duele 1 na 1, a takođe vam na mapama daju određene bonuse vezano sa brojem ubijenih mobova. Killroy Stoneskin (ludi patuljak iz Sorrow's Furnacea) je domaćin boksterskog turnira, koji opet ima svoj jedinstveni set veština i udaraca. Tu su i mini igre unutar misija koje razbijaju monotoniju konstantnog questovanja, a u tome pomaže i što sve tri mini-kampanje imaju



zadatke koji se mogu rešiti na više načina. Iako je kampanja relativno kratka, ima sasvim dobro ispričanu priču sa dovoljno zanimljivim likovima i odlična je za zabavu. Što se težine tiče, protivnici su poboljšani i sada bolje sarađuju unutar grupe u kojoj se nalaze, međutim i dovoljna su dva dobra igrača, sa po tri unapređena heroja za lagan i brz prelazak kompletnog Eye of the Northa. Nakon kampanje, igračima je ponuđeno još 18 podzemnih mapa koje su prilično raznovrsno dizajnirane i dovoljno teške da zadovolje i najbolje PvE igrače.

Od noviteta tu je već pomenutih 150 veština i magija, od kojih se neke mogu koristiti samo za prelazak kampanje. Zatim ogromna ponuda novih oklopa i oružja, koja je, po običaju, jako lepo zamišljena. Naravno, nema promena vezanih za statistike ove opreme, i sve ostaje na već ustaljenom nivou. Zamerka dizajnerskom timu ide na to što je dosta oklopa i oružja zapravo samo reskin već postojećih (stari model, novi skin). Pored standardne opreme, ima i nestadardnih primeraka kao što su Chaos Gloves (prilično su skupe) ili naočare. Tu je i dosta novih titula koje je moguće dostići, ali će vam to uzeti dosta vremena i novca. Sve ovo je potpuno u

skladu sa Guild Wars modelom što znači da će igrači biti kompetitivni i imati najkvalitetniju opremu i uz relativno kratko vreme provedeno u igri, a oni koji žele raznolikost, bilo u vidu opreme, oklopa ili titula, će u njih morati da uložte dosta.

Na kraju treba reći da je Eye of the North i svojevrsan most ka izlasku Guild Wars-a 2, koji se očekuje krajem 2008, a odvijaće se 200 godina nakon trenutne priče. Zaokružuje neke delove priče koji su preostali iz Prophecies, upoznaje nas sa novim rasama (koje će biti igrive u GW2), a sama Eye of the North građevina u sebi krije i Hall of Monuments. Prostoriju u kojoj igrač može da "ostavi u amanet" dostignuća svog omiljenog lika, prvom liku kog će napraviti u GW2.

Luka Zlatić



Za: Povratak u Tyriu. Ponovni susret sa Gwen. Dosta noviteta. Zabavne mini igre.

Protiv: Nije za PvP igrače. Kratka kampanja. Reskinovani oklopi.

Minimalna konfiguracija: P3 1GHz, ili ekvivalent, 512MB RAM, 64MB Radeon 9000 ili GeForce4 Ti, Broadband Internet.

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra savršeno prikazuju predele na dalekom severu Tyrie u 1600x1200, sa maksimalnim podešavanjima.

Kontakt: www.extremecc.co.yu, eu.guildwars.com

Cena: 2250 dinara (2999 GW: Platinum)

KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Who does the army trust the most?
AIRBORNE!
Who do the ladies love the most?
AIRBORNE!
Who do the nazis fear the most?
AIRBORNE! AIRBORNE!



Godina je 1943. američki vojnici, pripadnici 82. padobranske divizije se uveliko pripremaju za iskakanje na Siciliju. Igrač je u ulozi Boyda Traversa, vojnika koji će svojeručno preokrenuti tok 2. svetskog rata kroz šest misija. Pre svake misije, bićete upućeni u to šta su vam ciljevi, gde je najbezbednije doskočiti, i koje su najveće opasnosti. Svaka misija počinje vožnjom u avionu i pripremama vojnika za skok, kako rat odmiče i vojnici se opuštenije ponašaju, pa su pre operacije Husky prilično nesigurni u sebe, a pred finalni napad na Flak Tower (jedina misija koja nije osmišljena prema istorijskim događajima) pevaju pesmu svoje jedinice. Medal of Honor ne bi bio to što jeste da svaki početak prođe savršeno, i na kraju svako iskakanje iz aviona ima atmosferu sličnu onoj kao što je bilo iskrcavanje na plažu Omaha u Allied Assaultu.

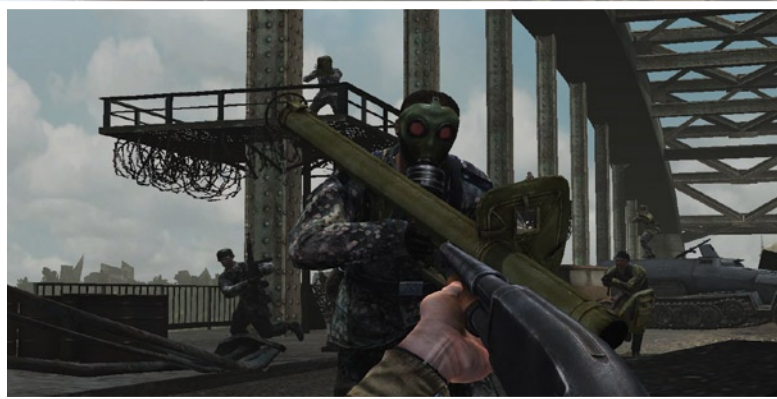
Kada se Boyd nađe u vazduhu otvorenog padobrana, možete donekle upravljati letom u potrazi za najboljom lokacijom za doskok. Iako je najsigurnije

sleteti u sigurne zone, označene zelenim dimnim bombama, pored kojih se obično nalaze i sanduci sa municijom, možete biti prilično kreativni i birati mesto doskoka po sopstvenoj želji, a na svakoj mapi postoji određen broj mesta koje nose "skill-drop" poene. Takođe, sam doskok može da bude savršen, i da jednostavno nastavite sa trkom, sa oružjem u ruci, ali može se desiti i da padnete na kolena i dlanove, te da nekoliko trenutaka budete laka meta za protivničke vojnike. Ovaj način početka misije je uticao na to da cela igra bude dinamičnija nego što je to uobičajeno, između ostalog i zbog korišćenja "Affordance AI" sistema veštačke inteligencije. Ovaj sistem koriste protivnici, ali i ostali padobranici iz vaše jedinice. Ideja je da se svi likovi u igri ponašaju u odnosu na poteze igrača, njegovu poziciju na mapi i prema delovima misije koje je uspešno izvršio. Dakle, u svakom trenutku svake misije, nalazite se u

samom srcu akcije, bez obzira na to kojim putem ste krenuli u njeno izvršenje. Koliko god to bilo sjajno, i pozitivno uticalo na količinu adrenalina koju će ova igra izazvati kod igrača, AI ipak nije savršen, a ume pomalo i da vara. U nekim situacijama će se desiti da nekim šestim čulom protivnički mitraljezac oseti da pokušavate da ga snajperišete iza leđa, iz dobrog zaklona. Sa druge strane, dešava se da protivnici suludo trče ka vama i olako ginu, ili da vaš saborac i protivnik stoje jedan pored drugog i potpuno se međusobno ignorišu. Mape su podeljene na zamišljene checkpointe, koji vas teraju da stalno idete unapred, pošto će se i saborci i protivnici stvarati u okolini sve dok se ne pomerite. Iako na papiru ovo možda i ne zvuči najbolje, kada se naviknete na taj sistem, primetićete da on odlično funkcioniše u podizanju tenzije i stvaranju utiska potpunog haosa na bojištu.

Kako bi se što lakše probio od Sicilije do srca Nemačke, Traversu je na raspolaganju arsenal od preko deset oružja, što savezničkih, što onih koji pri-





padaju silama osovine. Tu su dva pištolja, sačmara, Panzerschrek, snajper, nekoliko automatskih i poluautomatskih puški i nekoliko vrsta granata. Tokom misija ćete dobijati iskustvo (pre svega headshotovima i ubijanjem tri ili više protivnika za redom) za korišćenje odabranog oružja, a za dovoljno iskustva dobijaju se razna unapređenja. Svako oružje se unapređuje tri puta i obično tako što se smanji trzaj, poveća snaga i šaržer, ali postoje određene varijacije (tromblon na Garandu i slično). Postoji i takozvani "Ironhide view" odnosno pogled kroz mušicu prilikom kog dobijate određen nivo zuma, neznatno ste precizniji i ne možete da se krećete, ali možete da se "izvijate" i tako koristite zaklon u svoju korist više nego u ostalim igrama. Iako Ironhide možda neće prijeti svim igračima dok se ne naviknu, činjenica je da je jako koristan i zanimljiv dodatak. Protivnički arsenal se sastoji iz deset različitih jedinica i tri oklopna vozila. Jedinice se kreću od prilično bezopasnih italijanskih prašinarica koje upoznate u prvoj misiji, pa sve do smrtonosnih elitnih nacističkih obučanih u crno, sa gas maskama koji su naoružani

mitraljezima čija su dva metka dovoljna da vas nateraju na kretanje od check-pointa, a sami mogu da izdrže tri ili četiri metka direktno u glavu.



Kada jednom završite kampanju, tu su i multiplayer okršaji koji zahtevaju registraciju na EA Online servisu, i ne nude ništa posebno u odnosu na konkurenciju. Tu je uobičajen izbor modova iz kog se donekle izdvaja team deathmatch u kom saveznici padobranima sleću na mapu. Mnogim

zahteva prilično jak hardver da bi uopšte radio, ali je sa druge strane dobro optimizovan i nije isuviše zahtevan. Pored dobrog enginea, i dizajneri su uradili dobar posao. Sve, od menija, preko brifinga i skoka iz aviona, pa do srca akcije izgleda sjajno i vrlo detaljno. Kada se na to doda odlična muzika i detaljno urađeni zvučni efekti, približavamo se čak i jednom F.E.A.R.-u kada je u pitanju atmosfera u borbama. Igra ipak dobija nešto slabije ocene na polju fizike i balistike, pošto nema mnogo predmeta koje je moguće uništiti, a i najtanje daske mogu da pruže savršenu zaštitu od bilo kog oružja, računajući tu i tenkove.

Najveća snaga Airbornea je izuzetno zanimljiva i izazovna (bar na najtežem nivou) kampanja, ali je ona nažalost prekratka i moguće ju je završiti za nekih

sedam sati. Da su u igru ubačene još bar dve ili tri misije (koje se možda čuvaju za neku ekspanziju), dobila bi i nešto bolju ocenu, ali i ovako zaslužuje preporuku.

Luka Zlatić



Za: Sjajna prezentacija. Odlična atmosfera. Uzbudljive misije.

Protiv: Prekratka kampanja. Prosečne multiplayer opcije.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2GHz, 1GB RAM-a i NVIDIA 6600/ATI X1300 ili bolja grafička karta.

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra, je izuzetno uspešno napala sve ciljeve u 1600x1200, sa maksimalnim podešavanjima.

Kontakt: <http://www.ea.com/moh/airborne/index.jsp>, www.extremecc.co.yu

Cena: 2999 dinara.

Tiger Woods PGA Tour Golf 08

Popularnost golfa u našoj zemlji značajno je porasla od početka novog milenijuma – iako smo još daleko od svetskog nivoa i organizacije nekog velikog takmičenja, činjenica je da već godinama imamo nekoliko solidnih terena i državno prvenstvo u raznim konkurencijama. Situacija sa golf simulacijama nažalost ide u obrnutom smeru – zlatno doba je počelo još sa 386 računarima i odličnim Links serijalom, a pored njega vremenom se pojavilo i mnoštvo sličnih igara od koje su mnoge bile zaista kvalitetne. Pred kraj ove ere pojavilo se prvo izdanje PGA Tour Golfa sa prefiksom Tiger Woods koga su zbog nedovršenosti konkurenti bez problema pregazili.

Od tada, stvari su se promenile – bez obzira što nema ekskluzivnu licencu kao što je slučaj kod Maddena, EA Sportsov serijal je već godinama sam na tržištu, i kako to obično biva, time najviše gube igrači. Baš kao što je slučaj sa recimo Madden ili NBA Live serijalom, poslednje smislene promene u Tiger Woodsu desile su se pre nekoliko izdanja kada se sa digitalizacije prešlo na poligonalne modele igrača i terena i kada je klasični 3 click swinga zamenjen za analogni sistem.

Dosadili smo više i bogu i narodu, ali nemoguće je još jednom ne konstatovati da PC verzija daleko više naginje nekakvom PlayStation 2/Xbox portu od koga se izdvaja tek po nekim sitnicama. Ono u čemu je PC verzija ipak bez ikakvog premca je kontrolni sistem – dok su vlasnici konzola ograničeni na džojpede, PC igrači osim iste mogućnosti (pod uslovom



da imate neki dual analog gamepad) za upravljanje mogu koristiti i uobičajeno dobru kombinaciju miša i tastature. Povratak klasičnog sistema udaranja loptice (već pomenuti 3 click swing) je svakako dobra ideja, mada nam uopšte nije jasno zašto je bio izbacivan, umesto da je ostavljen kao alternativa analognom zamahivanju koje baš i ne funkcioniše najsretnije. Iako je interfejs donekle izmenjen (po nama, pomalo je konfuzan), isto se ne može reći za izvođenje, koje je ruku na srce, ipak dosta dobro. Prava novina zove se „put preview“ i omogućava vam da na svakoj rupi po jednom isprobate završni udarac. Igra time postaje preterano laka, ali na svu sreću, ova opcija nije dostupna na višim nivoima težine. Confidence

meter je nova skala koja pokazuje koliko je golfer samouveren na određenom rupi, pa što je ova vrednost veća, to je i tolerancija na greške bolja. Cela stvar nije fiksirana i menja se već u zavisnosti od vaše veštine, pa pazite šta radite! Nekakve sulude egzibicije kasnije mogu skupo da vam se naplate.

Grafička strana je jedva podnošljiva, da se diplomatski izrazimo. Za današnje standarde igrači su previše kockasti i ni približno kvalitetni kao na Xbox 360 ili PlayStationu 3, a i publika je još jednom katastrofalna i sastoji se od bukvalno DVE različite osobe stravičnog izgleda što igri daje horor šmek, naročito ako se nađete na močvarnim terenima u Škotskoj. Da



se ipak ne biste previše uplašili, EA Sports je još jednom odlučio da je najbolje da se vremenske prilike uopšte ne menjaju. Osim napornog bloom efekta (igra izgleda bolje kada ga isključite) novina je jedino widescreen opcija, ali je maksimalna rezolucija 1680x1050, što i nije problem ako nemate monitor veći od 22 inča koji bi podržao 1080p. Nalik na grafiku, i zvučna podloga je potpuno reciklirana, uključujući tu i komentatorski dvojac koji čim udarite lopticu nepogrešivo zna gde će ona završiti. Nećete verovati, ali ista stvar se ponavlja još od izdanja za 1999. godinu, pa ćemo dogodine verovatno obeležiti desetogodišnjicu rada pomenu-tog tandema vidovnjaka, jedinstvenog u svetu sporta.

Glavni mod igre je i dalje tour event gde standardno kreirate sopstvenog igrača i zatim kroz seriju takmičenja pokušavate da dođete do brda love i titule najboljeg golfera na svetu (tu nekako i ide jedno s drugim, uostalom). Prestižni Fed Ex Cup takođe možete startovati van karijere a Tiger Challenge je i dalje dosta nedorađen – između postavljenih zadatka nema mnogo razlike, pa on brzo može da dosadi. Ipak, ako kreirate sopstvenog igrača, ovo je praktično jedini način da steknete iskustvene poene neophodne da ne kupite baš svaki put zadnje mesto u startu. Najveća prevara kojom se EA Sports poslužio ove godine jeste veliko potenciranje Gameface-a, odnosno mogućnost da igra na osnovu vaše fotografije (navodno) realistično modeluje lik u igri. Čudno je što se ističe da je ovo nešto potpuno novo, iako je pre 4-5 godina slična opcija postojala recimo i u NHL ili NBA serijalima. Najnejasnije od svega jeste zašto je ova prastara opcija rezervisana samo za vlasnike next-gen platformi?

Još jedan apsolutni hit je izbacivanje course editora (za pravljenje sopstvenih igrališta) ili mogućnosti za importovanje terena iz prethodnih nastavaka.



Sadržinski, igra je najslabija upravo na PC-ju, jer u ovoj verziji postoji tek 14 terena u odnosu na 18 koliko ih je na konzolama. Spisak profesionalaca je proširen na 23, a među njima se po prvi put nalaze i dame.

Ovakav kakav je, Tiger Woods 08 ne možemo preporučiti nikome ko ceni svoje slobodno vreme, pa čak ni ako imate antički računar na kome ne radi nijedna nova igra (osim Madden 08, naravno). Zaista, poslednji je trenutak da se ovaj serijal izvuče iz bazena sa peskom i elegantnim udarcem vrati na fairway, ako već ne može direktno na green.

Vladimir Dolapčev



Platforma: PC

Za: za nijansu unapređeno izvođenje, minimalna hardverska zahtevnost

Protiv: tehnička strana na granici podnošljivosti, loš zvuk, praktično ništa novo

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 1,6 Ghz, 256MB RAM, 3D grafička kartica sa 64MB

Test konfiguracija: Core 2 Duo E4300, 2GB RAM, GeForce 7900GS, 60 fps u 1680x1050 pri maksimumu detalja

Kontakt: <http://www.easports.com/tigerwoods08/>

Cena: 40 evra

Razvojni tim: Tiburon
Izdavač: EA Sports

SCENA 68

Madden 08

A na omotu...

Iako za sobom ima tek jednu NFL sezonu, Vince Young je široj publici postao poznat još mnogo ranije dok je praktično sam vukao svoj Texas Longhorns univerzitet ka titulu najboljeg NCAA tima, u finalu porazivši neprikosnoveni USC. Upravo taj meč predstavlja najveći individualni uspeh jednog igrača u koledž sportu, jer današnji quarterback Titansa zabeležio neverovatnih 467 yardi (od toga čak 200 trčanjem) i 3 touchdowna. Odabran kao treći pik na draftu, Vince je ubrzo postao starter dovodeći svoj slabašni tim do skora od 8 pobeda i isto toliko poraza, što je rezultat vredan poštovanja. S obzirom da je reč o momku koji ima tek 24 godine, njegove krajnje domete vrlo je teško proceniti, ali su oni sigurno veoma visoki.

Prodaja magle je termin koji se nažalost, često koristi u zabavnoj industriji, samim tim i kada govorimo o video igrama. Starije igrače će ovaj izraz podsetiti na beskrajne revizije Street Fightera II koje je Capcom štancovao početkom devedesetih, a za svež primer ne možete pronaći ništa upečatljivije od Maddena. Opisujući prošlogodišnju verziju bili smo ubeđeni da će nam EA Sports u izdanju za 2008. konačno predstaviti next-gen izdanje igre i za PC, ali se to iz ko zna kog razloga nije desilo. Termin next-gen, makar kada je reč o sportskim igrama velikih kompanija kao što su EA ili 2K Games nikada ne treba izjednačavati samo sa boljom grafikom, i u tome zapravo leži najveća tragedija verzije za PC. No, pođimo redom.

Prvi trenutak kada se nađete u glavnom meniju (zakucanom na sjajnu rezoluciju od 800x600) koji je identičan prošlogšnjem pravi je uvod u sve što vas dalje čeka. Ipak, ne bi bilo fer kritikovati Madden 08 zbog toga što u njemu nema suštinski novih modova, jer je njih zaista dosta. Osim franšize (u koju je sjedinjen i klasičan season mod) postoji nekoliko setova mini igara koje će vas donekle uputiti u pravila i kontrolni sistem ovog vrlo komplikovanog sporta, odnosno Halo of Fame mod koji je svoj debi doživeo prošle godine. Međutim, pravi problem krije se

u tome što oni zapravo ne nude praktično ništa novo, iako se moglo učiniti mnogo toga da se poboljšaju. Pomenuti Hall of Fame u kome vodite jednog igrača od NFL drafta sa ciljem da od njega napravite budućeg člana Kuće Slavnih npr. ima ogroman potencijal, ali mu je realizacija i dalje ostala tragična, bez ikakvih vidljivih pomaka (čak je zadržana i ista uvodna animacija).

Ni na samom terenu stvari ne stoje mnogo bolje iako se ne može reći da nije urađeno baš ništa. Posle toliko godina,

konačno je omogućeno izvođenje takozvanog gang tackle-a (situacija kada više odbrambenih igrača nasrće na nosioca lopte) mada od njega i nema neke preterane koristi u current-gen izdanjima u koje naravno spada i PC. Otprilike ista stvar može da se kaže i za novi Weapon system. Ideja je bila da se neke vrhunske

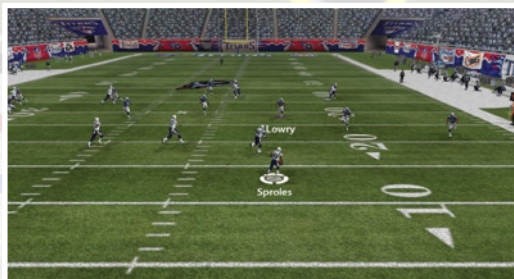


karakteristike igrača posebno istaknu i identifikuju na samom terenu preko seta ikonica, ali ovo ne predstavlja ništa više od kozmetičkog efekta, za razliku od verzija za Xbox360 i PS3. Slabiji poznavaoци NFL ipak će imati kakve-takve koristi, jer će pre samog snapa (izvođenja lopte) moći da vide od kojih protivničkih igrača im preti najveća opasnost ali i uoče kako da najpametnije iskoriste sopstvene "fudbalere". Već vrlo složen sistem određivanja formacije dodatno je proširen opcijom da svoje defanzivce usmerite tako da obrate pažnju na jednog protivničkog napadača za kojeg pretpostavljate da će biti najopasniji u predstojećoj akciji.

Hitstick se vratio, i to u verziji 2.0, a njegova glavna novina odnosi se na mogućnost odabira dela tela koji želite da napadnete. Npr, fizički slabiji igrački poput corner backova sigurno će imati mnogo više uspeha ako pokušaju da zaustave running backa nasrtajem na njegove noge. Sa druge strane, sa snažnim defanzivcima vredi probati napad na torzo, jer tada postoji dobra šansa da nosiocu ispadne lopta. Sistem rizikovanja i nagrađivanja funkcioniše dobro, ali samo ako igrate protiv živog protivnika. AI je nažalost, vrlo loš gubitnik. Činjenicu da se ne snalazi najbolje na terenu kompjuter nadoknađuje bezočnim varanjem – kada na nekom većem nivou težine napravite solidnu razliku, primetiće da njegovi napadi postaju nezaustavljivi, dok vaša ofanzivna formacija penzionerski krstari terenom, i postaje vrlo sklona gubljenju lopte. S obzirom da su svi resursi otišli u razvoj next-gen varijanti koje krase mnogo bolja rutina, to i mnogo ne čudi.



Vizuelni aspekti igre su posebna priča i najava onoga što nas čeka i u novim nastavcima FIFA, NBA ili NHL serijala. Prva verzija Maddena koju je autor probao bilo je izdanje za 2003. godinu, tada krupan skok u odnosu na ranije nastavke, sa kvalitetom grafike koji je parirao onom na Xboxu. Od tada pa do danas, promene su toliko mizerne da nisu vredne pomena. Igrači i dalje izgledaju grubo i vrlo malo liče na osobe koje predstavljaju, teksture su mutne čak i u najvišim rezolucijama, a izgled okolnih objekata i publike je posebna priča. Naravno da grafika nije najvažnija, ali je izuzetno bitan faktor kreiranja realistične atmosfere velikih sportskih događaja...baš kao i zvučna podloga. Izgleda besmrtni tandem komentatora (Al Michaels i John Madden) i dalje uveseljava sve koji ne poseduju PlayStation 3 ili Xbox360 (u kojima je ceo pristup zamenjen takođe ne naročito uspešnim radio prenosom) svojim beskrajno dosadnim linijama kojim već godinama rasteruju i ono malo PC publike koja je još uvek zainteresovana za serijal. Ukratko, zabravite na nekakav smisleni dijalog između pomenute dvojice ili recimo kratke priče o glavnim zvezdama ekipa – sve što ćete čuti jeste samo prepričavanje onoga što se dešava na terenu. Muzička podloga



koja sada pokriva više žanrova nego ikada je po nama iznenađujuće dobra i vredi je preslušati osim ako zaista imate averziju od mainstream muzike. U tom slučaju, još uvek možete sami da napravite sopstvenu playlistu.

Čak i pored cene od 30 evra (što je duplo manje od izdanja za Xbox360 npr.) i neizbežne činjenica da jedino Madden poseduje NFL licencu, ne možemo nikome da savetujemo da ga nabavi. Zastarela prezentacija ukombinovana sa ograničenjima vezanim za loš AI odnosno odsustvo značajnijih novina ovu igru možda može da preporuči samo vlasnicima starih

računara koji vole ovaj sport a do sada nisu probali njegovu elektronsku varijantu. Svima ostalima jedina alternativa čekanju na Madden 09 jeste nabavka Xbox360 ili PlayStation 3 sistema.

Vladimir Dolapčev

Platforma: PC

Za: koliko-toliko unapređeno izvođenje, muzička podloga

Protiv: katastrofalna grafika, AI, malo pravih novina

Minimalna konfiguracija: Pentium III 800mhz, 256MB RAM, 3D grafička kartica sa 64MB

Test konfiguracija: Core 2 Duo E4300, 2GB RAM, GeForce 7900GS, 60 fps u 1680x1050 pri maksimumu detalja

Kontakt: www.easports.com/maddennfl/home.jsp

Cena: 30 evra

NHL

08

SCENA

77

Kao i pre godinu dana, i ovog puta imamo dve verzije EA Sportsovog NHL-a. Prošle godine je Xbox 360 imao ekskluzivnu next-gen verziju, a PS2, PSP, Xbox i PC su koristili stari grafički i fizički engine. Iako su se vlasnici PC-a nadali next-genu za ovu sezonu, sve EA Sports igre će ostati kakve su i bile bar još ove godine, računajući tu i NHL. Dakle, situacija je sledeća: next-gen su Xbox 360 i PS3, a PS2 i PC verzije će izgledati, i igrati se na isti način kao i prošle godine. Pored razlike u izgledu, mora se reći i da je "stari" NHL arkaдна igra, a "novi" simulacija hokeja. Sa jedne strane to znači da će ljubiteljima bržeg hokeja sa više akcije i golova biti drago što je PC verzija ostala kakva je bila, ali teško da se može oprostiti činjenica da EA Sports na ovoj platformi treću godinu za redom prodaje 90% istu igru po punoj ceni, kao i to da ne postoji dobar razlog da se i na PC-u ne pojavi, makar grafička, next-gen verzija.

O pis koji čitate se pre svega odnosi na PC verziju, ali će biti dosta osvrta i na NHL 08 sa konzole Xbox 360.

Prvo ćemo krenuti od izgleda same igre. Ukoliko ste igrali NHL 06 znate šta da očekujete. Desetak modela navijača na tribinama, koji se ponavljaju u nedogled, ponekad i tako da se nalazi četvero ili petoro identičnih (uz blage modifikacije odeće) jedno pored drugih. Odličan led sa sjajnim presijavanjem i tragovima klizaljki koje ostaju na njemu do početka sledeće trećine. Lepo urađene modele igrača koji se razlikuju po visini i težini (u nekim slučajevima možda i pomalo preterano). Dresovi su u većini slučajeva dobro animirani, ali se dešava da dođe do čudnih izobličenja brojeva na leđima u nekim situacijama (bag koji je tu već treću sezonu). Lica igrača su urađena specifičnim stilom, ali dovoljno liče na svoje uzore. Tu su i prilično izražajne facijalne ekspresije, koje poput dresova na momente pate od preteranog izobličavanja. Animacije su poboljšane u odnosu na prethodna dva izdanja, tečnije su, ima ih više i bolje su uklopljene. Next-gen verzija izgleda mnogo bolje, oštija je, senke su prirodnije, oprema izgleda skoro savršeno, animacije



su bolje i ima ih više. Tu je i gomila efekata prilikom klizanja, kao što su komadići leda koji se dižu prilikom naglog kočenja koji izgledaju fenomenalno. Najveća prednost ove verzije je, ipak, daleko bolja animacija igrača, a posebno golmana, čiji su pokreti i ponašanje na ledu urađeni tako da budu što sličniji onima iz stvarnosti.

Posebno treba izdvojiti tragičnu činjenicu da je jedina rezolucija glavnog menija (koji izgleda isto kao i prošle godine uz promenjenu paletu) u PC verziji 800x600, a da "radna površina" ima veličinu otprilike pola od toga, tako da je većina statističkih podataka dostupna tek nakon mukotrpnog kliktanja mišem ili baratanja gamepadom. Meniji su i dalje prilično nelogični za korišćenje, i iako posle perioda navikavanja nisu mnogo problematični, ostaje utisak da su mnoge stvari mogle da budu dostupnije i bolje realizovane (naročito trejdovi igrača u Dynasty modu). Next-gen verzija izgleda znatno

bolje, redizajnirana i nešto je preglednija i lakša za navigaciju.

Zvučna podloga igre nije pretrpela veće promene. Imamo isti par komentatora, koji koriste iste fraze na koje smo već naviknuti, mada sada prave nešto manje logičkih grešaka, ali i dalje imaju običaj da izgovaraju gluposti koje apsolutno ne odgovaraju situaciji na terenu. Potpuno neočekivano, u next-gen verziji igre su čak i korisni, pošto svojim komentarima ukazuju na taktičke promene u igri protivnika. A kad smo već kod te vrste pomoći, između trećina je moguće pročitati i komentare o tome šta bi u svojoj igri trebalo da promenite (opet samo next-gen). Nažalost, navijanje nije unapređeno, što je sa jedne strane dobro pošto publika odlično reaguje na situaciju na terenu i diže atmosferu, ali je definitivno bilo potrebno ubaciti dodatne reakcije i skandiranja, pošto sa trenutnim repertoarom publika relativno brzo postane dosadna.





Pre izlaska na led treba još da se pozabavimo sa modovima. NHL 08 nam nudi maltene iste mogućnosti kao i NHL 07, što znači apsolutno identične online opcije kao i prošle godine, a od igre na jednom kompjuteru imamo Free-4-All takmičenje, Shoot out mini igru, Elitne evropske lige, razne turnire, i naravno Dynasty mod. Dynasty mod je jedini pretrpeo značajnije promene, utoliko što unapređivanje tima nešto drugačije funkcioniše, i što je dodat fantasy draft. Nažalost, implementacija dotičnog je prilično loše urađena pošto AI uopšte ne razmišlja o platama igrača, pa kompjuterske ekipe pre početka sezone otpuste najbolje i najskuplje da bi pali ispod salary cap-a. Takođe, tokom drafta ni vi ne vidite koliko vam je još novca ostalo, pa ćete biti u sličnoj situaciji prvog dana sezone. AI nije na nivou ni prilikom odgovaranja na ponuđene trejdove, pa ga je prilično lako prevariti i dobiti

mного više u trejdu nego što bi trebalo. Next-gen verzija je na sličnom nivou što se tiče modova, ali su fantasy draft, trejdoвање i pregovori sa igračima mnogo bolje urađeni, realniji su, i samim tim zanimljiviji i izazovniji. Takođe, u Xbox 360 i PS3 verziji postoji mogućnost da sami pravite svoje taktike i akcije, što je velika stvar.

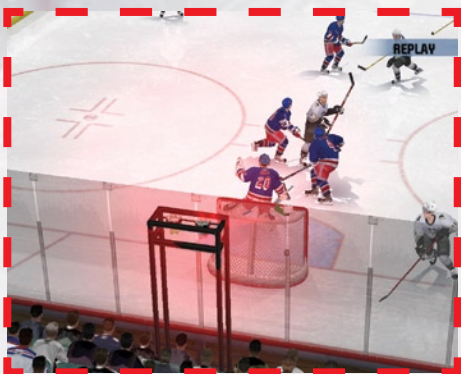
Što se tiče dešavanja na ledu prvo se primećuje da je znatno smanjen broj "veselih" događaja kao što je izbacivanje protivničkog igrača ili paka kroz pleksiglas, a i igrači se ređe odlučuju da pesnicama reše probleme. Igra je i dalje jako brza, sa mnogo šuteva, a glavno oružje u odbrani je bodiček, nakon kog se kreće u brz kontra-napad. U takvoj igri pomaže i prilično slab kompjuterski AI, koji u fer igri nije veliki konkurent ni na najtežem nivou. Naravno, kao i kod svih EA Sports igara, dešava se da AI pomalo vara prilikom gustog rezultata, da bi učinio utakmicu još zanimljivijom. Srećom, to veštačko uticajanje na rezultat je znatno smanjeno u odnosu na ranije verzije. Najveća promena je ubacivanje novog kontrolnog metoda na skill-stick, odnosno desni analogni stick na gamepadu. Ukratko, njegovo pomeranje levo-desno služi da se izvedu driblinzi, pomeranje prema голу je dovoljno za udarac iz zgloba, a pomeranje od gola, pa naglo ka голу

služi da se izvede bendi udarac (slap-shot). Ovaj način kontrole je preuzet iz next-gen verzije, ali nije baš savršeno izveden, i sigurno će mnogi igrači ostati na prošlogodišnjim komandama, naročito kada se uzme u obzir da su visoke pobeде lako moguće, kada se malo uhodate, i sa starim kontrolnim sistemom. Next-gen verzija je osetno sporija, zahteva više taktičke igre, i dosta raznovrsnosti i u fazi napada, i u fazi odbrane. AI je, i pored par nesavršenosti, prilično dobar i ume da se prilagodi vašem sistemu igre. Iako možda nije toliko spektakularna, svakako je teža za igru i samim tim je duže vremena zabavna i izazovna.

Krajnja ocena je zapravo maksimum za PC verziju, ukoliko volite arkadni hokej (a iskreno, NHL 08 za PC je i dalje prilično zabavan i interesantan), bez dodatnih opcija, grafika i meniji vam nisu mnogo bitni, a i niste igrali prethodna dva NHL-a, ili vam njihovo skoro potpuno kopiranje ne smeta mnogo. No, i u tom najboljem slučaju, ostaje gorak ukus u ustima zbog činjenice da EA Sports ove sezone stavlja PC u drugi plan. Da li zbog toga što žele da naprave PS3 verzije ekskluzivnim onako kako su Xbox 360 bile prošle godine, ili smatraju da će ovako prodati više igara vlasnicima PC-a sa prosečnim igračkim konfiguracijama nije bitno. Bitno je da

je u pitanju čisto poslovna odluka, a ne želja za izdavanjem kvalitetne igre. Po tome je EA Sports i inače poznat, ali po komentarima širom sveta reklo bi se da su ovoga puta prekoracili granicu.

Luka Zlatić



PLAY! QUICK FACTS

Za: Hokej je kao i uvek zanimljiv, brz i zabavan. Igra je dodatno "ispegлана". Next-gen verzija izgleda sjajno.

Protiv: EA Sports nam treću godinu za redom na PC-u prodaje isto pakovanje.

Minimalna konfiguracija: P3 1GHz, ili ekvivalent, 512MB RAM, 64MB Radeon 9000 ili GeForce4 Ti.

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra, su više nego dovoljni za savršenu igru u rezoluciji 1600x1200, sa maksimalnim podešavanjima.

Kontakt: <http://www.easports.com/nhl08/>, www.extremecc.co.uk

Cena: PC verzija 2999 dinara.

Loki

SCENA 63

Igru otvara sinematik koji prikazuje kako se egipatski bog haosa Seth diže iz mrtvih. Iako to kroz prilično nabacanu priču tokom igre neće biti baš najbolje objašnjeno, Sethov cilj je dominacija nad žiteljima svih mitova i legendi. To se, naravno, ne dopada ostalim bogovima i oni regrutuju heroje koji će zaustaviti Seta. Biranje lika je vrlo slično onom iz Diabla 2, a na izboru su vam četiri (dva muška, dva ženska - dva ratnika, dva maga) koji predstavljaju nordijsku, grčku, egipatsku i acitečku mitologiju. U zavisnosti od izabranog lika birate i kroz čije ćete se mitološke predle prvo kretati. Nakon što završite svoj deo, posetićete i preostala tri redom koji sami izaberete.



Problem sa pričom nije njena loša ideja. Daleko od toga da je ovo gore od bilo kog drugog akcionog RPG-a koji se može odigrati, nego loša primena u igri. Nije dobro povezana sa događajima, ne tera i ne motivise igrača da ide napred, tekst je loše napisan, a i glasovi glumaca koji ga čitaju se nisu proslavili. Misije koje treba da rešavate tokom igre nimalo ne odstupaju od klišeja žanra i velika je šansa da ćete tokom igre stalno misliti "Jao, pa ovo sam već odigrao... Više puta." Opet, i dalje nisu toliko loše da vas dobiju, ako već volite ovaj žanr. Grafika takođe nije spektakularna. Da je Loki izašao pre par godina, bili bismo zadovoljni njime,

danas je to opet samo prosek. Pritom, taj prosek ume da bude prilično zahtevan i traži jaču mašinu nego što bi bilo logično. Postoje, naravno, modeli čudovišta i likova koji su dobro osmišljeni i realizovani, ali većina je prilično neinventivna. Interfejs igre je sitan, što je sa jedne strane dobro pošto ne zauzima mnogo od vidnog polja, ali je sa druge strane loše, pošto je nepregledan. Mapa koju koristite da biste se snašli po nivou je jednom rečju – loša. Nepregledna je, zaklanja vidno polje, loše reaguje na pojavu protivnika...

reći da neprijatelja ima previše, i vrlo retko ćete imati priliku da predahnete i odmorite prst od kliktanja. Čak i na najlakšem nivou težine, preporučljivo je nositi velike količine napitaka za lečenje sa sobom. U Lokiju je moguće naići i na neke spektakularne protivnike koji označavaju kraj nivoa. Ti protivnici, kao i uvek, predstavljaju problem dok se ne pronađe taktika, koja ih onda čini možda i isuviše lakim za prelazak.

Mehanika borbe nije ni malo napredovala od Diabla 2, što opet ne bi bio minus da ne postoji određeni lag između pritiska dugmeta i reakcije lika kojim igrate, što ume da nervira. Može se



jali koji će služiti za unapređivanje već postojećeg oružja ili oklopa. To je konačno jedan novitet u Lokiju, koji će u početku biti prilično zanimljiv. Nažalost, u igri postoji preveliki broj statusnih efekata, i elemenata na koje treba biti otporan, što bi previše zakomplikovalo unapređivanje opreme, da u Cyanideu nisu i sami shvatili šta su uradili, pa su onda uradili još goru stvari i isuviše pojednostavili taj element igre.

Postoji i mod za igru u više igrača, i to co-op preko Game Center servisa (što zahteva i pravljenje novog lika na serveru), ili putem direktne konekcije. Ukoliko igrate direktno, jasno je da osoba koja hostuje kontroliše veći deo igre, a ukoliko želi, može i da vara u igri uz pomoć poznatih cheat metoda. To varanje možda i nije strašno kada igrate zajedno, ali u duelima, bilo jedan na jedan, ili timskim, opet ume da smeta. Specifičan mod za više igrača je Challenge, u kom se grupica od jednog do šest likova sukobljava sa nekim od glavnih čudovišta. Na kraju, kooperativni mod je najzanimljiviji od svih.

Šta reći na kraju? Loki nije loša igra, vidi se da postoji trud i ideja, ali krajnji rezultat nije ni dobar. Sve je već viđeno, ili je očigledno da je moglo da bude bolje urađeno. Diablo 2 i Titan Quest su i dalje mnogo bolja rešenja, a od Lokija su u ovom žanru zabavniji i Silverfall i Dawn of Magic.

Luka Zlatić



Za: Ok za one koji vole hack and slash RPG.

Protiv: Suvi prosek. Preterana hardverska zahtevnost.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2 GHz, 512 Mb RAM-a, GeForce 6600 ili Radeon X800.

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra su se na trenutke mučili sa Lokijem u 1600x1200, sa maksimalnim podešavanjima.

Kontakt: www.loki-game.com

Cena: Oko 35 evra.

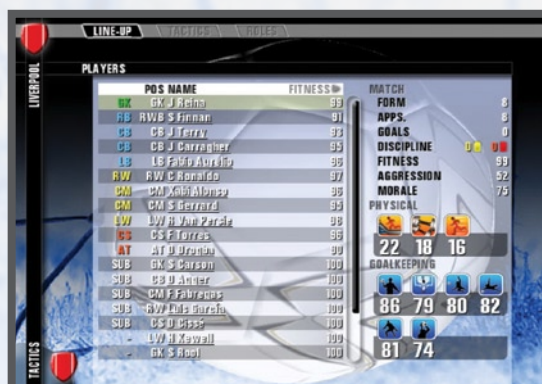
Premier Manager 08

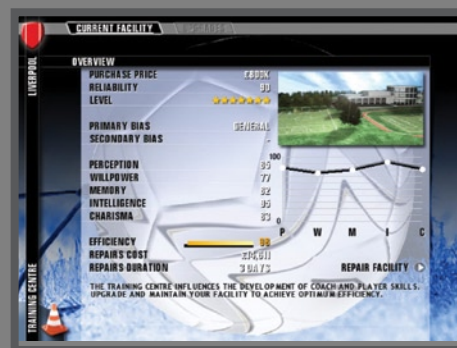
Iako je u poslednjih par godina potpuno pao u zaborav, zahvaljujući velikoj popularnosti Championship Managera, Football Managera i FIFA Managera, Premier Manager je jedan od najdugovečnijih, a i dalje aktivnih, serijala igara. Prva igra iz serijala se pojavila još 1992. godine za Amigu, PC i Atari ST, napravio ju je Realms of Fantasy, a izdao Gremlin Interactive. Sledile su dve unapredene verzije – PM2 i PM3, obe sa svojim prednostima i manama, ali sasvim dobro prihvaćene od strane publike. Onda je Gremlin promenio razvojni tim. Španski Dinamic Software je već bio poznat po relativno uspešnoj PC Futbol seriji, ali Premier Manager 97 nije oduševio. Usledili su PM98 i Ninety-Nine, koji su se pojavili i u verziji za PlayStation, takođe bez većih uspeha. Nakon propasti Gremlina novi izdavač postaje Zoo Digital, koji izdaje PM2000 samo za PlayStation. Zatim slede verzije od 2002 do 2007 za PS2 i PC (04 i 05 su izašle i za GBA) koje imaju određena poboljšanja, ali i dalje ništa spektakularno.

Konačno, pred nama je Premier Manager 08, najnovija igra iz ovog serijala. Opet je učinjen jedan lagan korak unapred u odnosu na prošlogodišnju verziju. Iako je igra grafički skoro identična prethodniku, postoje određena poboljšanja u interfejsu, koja pre svega ubrzavaju navigaciju kroz menije. (mada se i toj navigaciji mora prigovoriti što nije sve moguće uraditi na mišu, već konstantno mora da se koristi space – inače jedina stvar sa tastature koja ima funkciju) Sa desne strane su dodate prečice ka vestima od najpotrebnijih članova kluba (predsednik, glavni trener, fizioterapeut, skaut...). Osnovni ekran sada dinamički prikazuje sve najosnovnije informacije koje jedan menadžer treba da zna o svom klubu. Izvođenje samih mečeva je blago poboljšano, kako bi se bolje osetile promene u taktici tima tokom igre. Naravno, baza podataka je unapređena na ovogodišnju. Najveća promena su nivoi koji vi, vaš stručni štab, i vaši igrači

imate. Ukratko, da bi se izgradio najmoderniji trening centar, nije dovoljno samo par miliona na račun, već i glavni

trener koji ume da koristi taj centar. Ovi nivoi se primenjuju i na ostale delove igre i prilično dobro funkcionišu.





služi. Ne leči igrače, ne organizuje odmor igračima... Ništa. Dakle, njegovu ulogu ćete, hteli ili ne, morati da preuzmete.

Još jedan problem je potpuni nedostatak realnosti. Igrači se povređuju kao ludi, utakmice se često završavaju rezultatima 7:1 ili sličnim goleadama, dobar centarfor lako završava sezonu sa 60 golova na svom kontu. Moguće je dovesti bilo kog igrača u bilo koji tim, ako ga dovoljno preplatite... Ukoliko demolirate nekoga sa 10:0 glavni trener će svakih par sekundi prekidati izvođenje utakmice komentarom kako vam svi igrači sjajnu igraju (i tako za svu jedanaestoricu na terenu), ako gubite uvek su krivi golman i odbrana. Srećom, njegovi komentari mogu da se isključe i to iskreno preporučujemo svima. Onda možete da u miru i tišini uživate u klasičnom prikazu meča, koji je pozajmljen iz Football Managera, sa gomilom tačica koje se jure po terenu, ili ako više volite, posmatranju nekoliko klizača koji opisuju dešavanja na terenu.

LIVERPOOL			1 / 20 ENGLISH PREMIER DIVISION	
PLAYERS			MATCH	
POS	NAME	AGE NAT	VALUE	
RW	C Ronaldo	24	£21.5m	FORM 8
CS	F Torres	25	£17m	APPS. 8
CM	S Gerrard	29	£15.5m	GOALS 12
CB	J Terry	28	£11.3m	DISCIPLINE 0 0
CS	D Cissé	28	£8.8m	FITNESS 96
CM	Xabi Alonso	27	£8.3m	AGGRESSION 68
RB	S Ramos	23	£8.2m	MORALE 76
AT	D Drogba	31	£7.4m	PHYSICAL 96 89 96
LB	Fabio Aurelio	30	£5.6m	OUTFIELD 16 68 80 16
LW	R Van Persie	26	£4.5m	83 88 94 94
LW	H Kewell	31	£3.4m	
LB	J Riise	29	£2.8m	
CM	F Fabregas	22	£2.7m	
RW	Luis Garcia	31	£2.3m	
GK	J Reina	27	£2.2m	
DM	L Cattermole	21	£2.1m	

Sada verovatno mislite kako je ovo sasvim pristojna lista poboljšanja, i u pravu ste. Međutim, problem ove igre leži u onome što je ostalo isto od prošle godine, možda čak i od davne devedesetdruge. PM nije igra za one koji žive, dišu, jedu, piju, itd... fudbalske menadžere, nego samo za one koji vole na brzinu da se zabave, relativno lako dominiraju fudbalskim ligama i bez mnogo problema u klub dovedu sve igrače koje su ikada poželjeli. Ovo, naravno, nije loše samo po sebi, ali defini-

tivno smanjuje rok trajanja igri, pošto se vrlo brzo dolazi do zasićenja i nedostatka motivacije za daljom igrom. Iz ovoga proizilazi i daleko lošiji izbor taktičkih opcija, nego u konkurentskim igrama, i iako će neki pozdraviti nedostatak preteranog komplikovanja, ostaje utisak da je PM08 previše jednostavan.

Treba dodati i to da, ako ne želite da se cimate oko treninga, sve možete ostaviti u ruke glavnom treneru, i on će raditi dobar posao. Sa druge strane, automatski fizioterapeut ničemu ne



Premier Manager 08 je jedna sasvim prosečna igra, koja će biti zabavna prve tri ili četiri sezone, a onda ćete je zaboraviti, ili je igrati kako biste se osvetili protivničkoj ekipi za poraz tima za koji navijate.

Luka Zlatić

Za: Prilično zabavno na momente.

Protiv: Suviše jednostavno većini hard-core menadžera.

Minimalna konfiguracija: Pentium na 1GHz, 512Mb RAM-a, grafička karta sa 128 Mb RAM-a

Test konfiguracija: Nebitna. I sa minimum ćete se savršeno igrati u prozoru, u jednoj rezoluciji.

Kontakt: <http://www.zoodigitalpublishing.com/product-item.php?id=291>

Cena: Oko 25 evra.

Jeanne d'Arc

Za razliku od prve dve generacije PlayStationa koje svoju popularnost dobrim delom duguju plejadi fenomenalnih japanskih RPG-ova za koje u Nintendo a naročito Microsoftu još nemaju odgovor, PlayStation Portable je otišao u drugu krajnost. Iako je od premijere sistema prošlo dosta vremena, kvalitetnih originalnih naslova ove tematike ima zaista malo.



Zbog toga nam i pojavljivanje Jeanne d'Arc deluje toliko bitno, iako nije reč o klasičnom žanrovskom ostvarenju. Istina je da Jovanka Orleana pripada podgrupi strateških role play igara koja nije toliko eksploatisana do sada, pa se može reći da predstavlja i svojevrsnu egzotiku.

Krajnje neobičan život devojke po kojoj je igra nazvana poslužio je kao fenomenalni predložak za stvaranje literalne podloge. Osnova radnje leži na istorijskim temeljima i prati stogodišnji rat između Engleza i Francuza koji odavno teče u koristi naroda sa Ostrva. Na njegovom čelu nalazi se mladi princ Henri VI koji je zapravo sami pion u šakama svog zlog ujaka Vojvode od Bedforda koji se ne libi da zarad ostvarjenja cilja sklopi savez sa monstrumima, pritom usadivši u prestolonaslednika duh prastarog zla kojeg su ljudi pobedili par stotina godina ranije. Jedina nada da se ovaj plan ne ostvari leži u Jovanki, čiji ćete uspon od obične seljančice do najvećeg heroja svoje zemlje moći da

pratite kroz storiju koja nas još jednom uči da ništa nije samo crno ili belo.

U slučaju Jeanne d'Arc, taktički RPG podrazumeva da se kompletna igra zapravo svodi na desetine bitaka koje su međusobno povezane neinteraktivnim sekvencama u kojima se odvija radnja. U ovakvoj situaciju najveći problem je zapravo kako izbeći da igra brzo postane monotona, ali su na svu sreću,



Ljudi iz Level-5 to rešili vrlo elegantno, dodavši brojne novine u gameplay. Vaša družina se neprestano uvećava i na kraju broji čak 14 članova, s tim što ih u sukobima najčešće može biti od 5 do 7. Standardno, osim Jovanke koja je tipični all around lik na raspolaganju vam je sijaset drugih junaka poput Marcela koji je dobar za borbu iz daljine, La Hire-a koji se odlikuje izuzetnom snagom ili Lianne sa kojom morate imati mnogo strpljenja da biste od nje stvorili izuzet-

no snažnog maga. Atipično za druge RPG-ove, nove veštine se ne zarađuju povećanjem nivoa iskustva – umesto toga, postoje 4 vrste skill stone-a koji su namenjeni magijskim i fizičkim napadima, tačno određenoj klasi ili predstavljaju bonus na postojeće osobine. Skill stone-ovi se zarađuju na bojnopolju ili se kupuju u prodavnicama i mogu se menjati pre svakog okršaja ako to želite. Nalik na recimo Dragon's Quest VIII (koji je delo iste ekipe), veštine se mogu kombinovati i sjedinjavati u nove, za šta je zadužen Cuisses, prerasla ljubica žaba koja je sa družinom gotovo od starta. Kombinacija ima 150, a sve one koje „otključate“ biće upamćene u svojevrsnoj knjizi recepata.

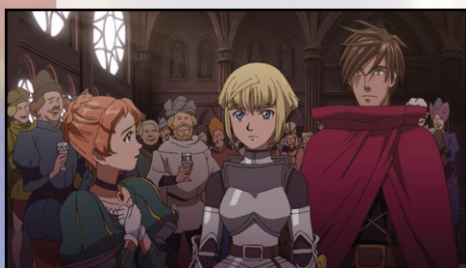
Izvođenje je potezno, a pravilan raspored trupa na bojnopolju je ključ uspeha. Napad na protivnika sa strane ili sa leđa donosi posebne bonuse, odnosno nanosi veću štetu koja može biti i značajnija pod uslovom da ste opremljeni odgovarajućim elementom. Naime, svoje aktivne likove možete opremiti





simbolima koji predstavljaju sunce (sol), mesec (luna) i zvezdu (stella). Svaki od njih je jači od jednog a slabiji od drugog što je opet dodatni faktor pri smišljanju taktike.

Jovanka je ipak najznačajniji faktor uspeha – njena narukvica koju ćete dobiti već na početku igre dozvoljava joj da se pretvori u snažniju formu na nekoliko krugova. Osim što tada nanosite mnogo više štete protivnicima, posle svake eliminacije jednog od njih bivate nagrađeni mogućnošću za još dodatno pomeranje na polju, što znači da uz malu pomoć drugih likova, glavna junakinja može da u jednom krugu desetkuje protivnika. Svaki put kada uspešno napadnete nekoga, iza njega/nje će se stvoriti tzv. burning aura. Ako sa te pozicije sa nekim drugim likom udarite protivnika, njegov napad će biti mnogo jači, što još jednom u prvi plan ističe pravilno pozicioniranje na polju. Vredno je istaći i unified guard – lik koji se brani pretrpeće mnogo manji udarac ako se u njegovoj neposrednoj blizini nalazi i još neko od saboraca. Osim o stanju svojih snaga uvek morate da vodite računa i o tome koliko je poteza ostalo do kraja borbe – ograničenjem njihovog trajanja igrač se stimuliše da uvek razmišlja ofanzivno, i kada se jednom na to naviknete, ovaj faktor će postati potpuno nebitan. Težina igra inače nije naročito velika, ali je preporučljivo da povremeno svraćate u free combat mod kako biste poboljšali osobine svoje družine.



Grafička podloga je vrlo lepa, rekli bismo čak izuzetna za PSP standarde. Kompletan igra rađena je poligonalno, bitke se odvijaju na dovoljno raznolikim i zanimljivim lokacijama a likovi su urađeni u tipičnom anime maniru, sa vidljivo uvećanim glavama. Ono što nas je ipak više privuklo jesu sjajni crteži likova koji se javljaju dok komuniciraju, odnosno izuzetno kvalitetne anime sekvence kojih s obzirom na kapacitet UMD medija ima sasvim dovoljno. Njihova produkcija je zaista na visokom nivou, što se odnosi podjednako na crtež, animaciju odnosno glasove glavnih junaka, gde oni sa francuske strane imaju blago naglašen akcenat, dovoljan da izazove simpatije.

Uopšte, cela zvučna komponenta je dobra. Muzička podloga ambijentalnog tipa potpuno pristaje igri, mada može da dosadi jer se teme često ponavljaju. Šteta je ipak što se svi dijalozi rađeni u ingame engine-u odvijaju samo tekstualnim putem – barem povremene glasovne sekvence sigurno bi dobro došle.

30-tak sati koje ćete provesti uz Jeanne d'Arc nećete ni osetiti – bez obzira što je reč o klasičnom ostvarenju zasnovanom na davno uspostavljenim osnovama ova igra zahvaljujući odličnom izvođenju, solidnoj priči i krajnje simpatičnoj predstavi glavne junakinje ostavlja utisak nezaobilaznog izbora za vlasnike PSP-a. Mi bismo je osim ljubiteljima žanra preporučili i svima koji još nisu zagazili u RPG vode – remek delo Level-5 je najbezbolniji način da to učine. Kada neka igra ima toliko univerzalnu privlačnost, svakako zaslužuje naš gold award.

Vladimir Dolapčev



Platforma: PlayStation Portable

Za: odlične animirane sekvence, gameplay, priča, jedna od najboljih igara za PSP

Protiv: bez nekih značajnijih inovacija, mali broj muzičkih tema

Kontakt: www.us.playstation.com/JeanneDarc/

Cena: 30 evra

Tanka evolucija

Još od kada je najavljen prvi put, PlayStation Portable je jednoglasno proglašen za daleko najveću opasnost Nintendovoj dominaciji na tržištu džepnih konzola kojoj do tada nisu mogli ništa čak ni giganti kao što su Atari, Sega ili Nokia sa svojom N-gage serijom. Iako su takve prognoze bile vrlo osnovane i Sony je uspeo da oduzme Nintendo veliki deo profita, stvari baš i nisu išle kako je trebalo. Osim preteranog broja klasičnih portova sa PlayStationa 2 koji su bili vrlo slabo prilagođeni jednoj prenosivoj platformi, često se zameralo da je PSP jednostavno preglomazan za jedan handheld, iako su njegove dimenzije opravdavali fenomenalan ekran i hardverske karakteristike sa kojima Nintendo DS jednostavno nije mogao da se poredi. Pritisci da Sony zbog toga izbací novi, redizajnirani model su počeli ubrzo nakon njegovog debija, a Internet je bio prepun raznoraznih glasina o napuštanju UMD medija i drugim radikalnim koracima. Konačno, dve godine nakon premijere novi model je u prodaji i u našim rukama.



I pored raznoraznih nagađanja, mislimo da je svima bila jasna jedna stvar – fizičke dimenzije je zbog impresivnog ekrana od 4,3 inča bilo nemoguće drastično smanjiti. Ipak, promene su vidljive već na prvi pogled, jer je debljina konzola smanjena za 19%. Na polju skidanja gramaže se postiglo znatno više tako da je Slim sa 189g za jednu trećinu lakši od svog prethodnika, što je postignuto ubacivanjem baterije manjih dimenzija, odnosno određenim izmenama u komponentama – recimo otvaranje UMD slot-a sada se vrši potpuno ručno. Kada je reč o tasterima, pozicioniranje je ostalo identično, ali je bilo promena u njihovoj izradi. Klasičan digitalni krstić sada je za nijansu više izdignut što će pre svega pozdraviti ljubitelji borilačkih igara – naše testiranje je pokazalo da se kompleksni potezi definitivno izvode lakše. Neke stvari su ipak istumbane – recimo switch za Wi-Fi je pomešten na gornju stranu konzole dok su zvučnici naravno ostali na prednjoj, ali se nalaze znatno više, zbog pružanja kvalitetnijeg i glasnijeg zvuka. Ono što ćete definitivno primetiti jeste da se sve nove igre učitavaju brže – zahvaljujući 64 MB interne memorije (klasičan PSP ima duplo manje) dobar deo sadržaja UMD je moguće smestiti u nju. Praksa je pokazala da sadašnja generacija naslova baš i ne vidi mnogo koristi od toga, ali bi već ostvarenja koja se pojavljuju ovih dana trebala to da promene. Nama ostaje samo da sačekamo i vidimo kako će cela stvar izgledati u realnom radu, odnosno koliko će biti stvarno ubrzanje. Još jedna benifcija povećanja memorije jeste što se na ovaj način postiže i značajna ušteda energije. Ipak, sve se svodi na isto kada je reč o veku trajanja – iako je bilo najavljeno da će nova baterija bez obzira na svoje manje dimenzije imati kapacitet od 2200 mAh („stara“ ima 1800) ispostavilo se da je ta brojka tek 1200 mAh. Vredan posebne disekcije jeste i izlaz za povezivanje konzolice na televizor sa podrškom za rezoluciju do 480p (podsetimo, standardni televizori rade u 480i) za šta će vam naravno biti potrebni kablovi koji se kupuju posebno. PSP slim (ili lite, ako više volite) je po

nama apsolutno vredan uložnog novca i predstavlja sasvim dobro unapređenje prethodne verzije, bez obzira što razlike u osnovi nisu toliko velike. Vlasnici originalne serije definitivno ne moraju da razmišljaju o njegovoj zameni, ali zato svi koji su se do sada dvoumili u vezi kupovine Sonyjevog portable igračkog sistema imaju daleko manje razloga za to.

A homebrew?

Iako se Sony svojski potrudio da onemogući „otključavanje“ firmware-a, već odavno je moguće na originalni PSP postaviti tzv. custom firmware kojeg odlikuju funkcije originalnog softvera ali i neke nove, pre svega mogućnost overklokovanja procesora konzole, ali i startovanja igara sa memorijske kartice ili besplatnih programa među kojima ima zaista mnogo interesantnih rešenja. Bez obzira što su prva testiranja pokazala da su postojeći downgrade-ovi kao i mod čipovi potpuno neupotrebljivi na novom modelu, već par dana posle izlaska konzole izbačen je Custom firmware oznake 3.60 M33 koji ima sve osobine istog za klasičan PSP osim što ne podržava softver koji je pisan za 1.50 kernel. Sam proces instalacije je relativno bezbolan ali je potrebno imati već jedan „homebrew friendly“ PSP da biste ga uspešno izveli. Šta je u ponudi

Prva verzija sistema koja se našla u prodaji (i na našem testu) je Ice Silver Dexter Entertainment Pack i osim konzole sadrži igru Dexter, set epizoda popularne serije Family Guy i memorijsku karticu kapaciteta 1gb. Nakon nje, u ponudi će se naći (ili već jesu) klasična Piano Black verzija (bez dodatnog softvera) i specijalna Star Wars edicija (sa slikom Darth Vadera na poleđini i igrom Star Wars Battlefront: Renegade Squadron). Što se tiče našeg evropskog tržišta, kao ekskluzivu dobićemo Spider-Man i Simpsons edicije u odgovarajućim bojama. Kao šlag na tortu, u Japanu se pojavio i Final Fantasy VII 10th Anniversary Edition PSP set (na slici) koji je bio ograničen na tačno 77,777 komada. Treba li uopšte reći da su svi rasprodati već prvog dana?

Vladimir Dolapčev



ASUS Silent Knight II & Triton 75



Svi procesori koji se danas prodaju na našem tržištu dolaze u tzv BOX pakovanju, koje uz CPU ima i kuler osrednjih performansi. Kako je broj entuzijasta koji iz svog procesora žele da izvuku apsolutni maksimum, kao i onih koji se ne zadovoljavaju prosečnim rešenjima drastično manji u odnosu na ostale korisnike, ne čudi činjenica da se većina kupaca zadovoljava isporučenim kulerom. S druge strane alternativna rešenja nude bolje hlađenje a samim tim i performanse, niži nivo buke kao i lepši izgled. Ako se setimo Athlona XP serije sa kulerima koji su sa svojih 4000+ obrtaja predstavljali izvor frustracija vlasnika te je potreba za boljim rešenjima nađena u "sitnijem" proizvodnom procesu koji je sa boljim performansama disipirao manju količinu toplote. Tehnologija toplotnih cevi tzv "Heat Pipe" omogućila je bolje odvođenje toplote sa jezgra, lakše montiranje na ploče i postala opšteprihvaćeno rešenje, pa se danas vrhunski AMD višejezgarni procesori isporučuju sa BOX kulerima koji poseduju heat pipe-ove.



Pomoć na testiranju bio je trenutno najpopularniji AMD procesor Athlon64 X2 3600+ Brisbane @1.9GHz, Biostar TA690G ploča koja je u kombinaciji sa 2 x 1GB Geil Ultra memorije poterala Athlona na stabilnih 2.94GHz. Temperatura CPU na default taktu bez opterećenja sa BOX coolerom iznosila je 27 stepeni sa temperaturom unutar kućišta od 31 stepen, te 35°C/42°C u SiSoft sandra CPU burn-in testu. Prilikom overkloka CPU je u idle modu

postigao 45°C, ploča 47°C, dok je u full load-u temperatura skočila na 62°C/65°C. Napominjemo da je na testu korišćena integrisana grafika da ne bi uticala na temperaturu procesora i ploče (kućišta).

Dva kulera čiji je zadatak bio da otjeraju u penziju BOX varijantu su ASUS Triton 75 i Silent Knight II. Oba odgovaraju AMD 939/940/AM2 i Intel LGA 775 podnožjima i uz oba se isporučuju

odgovarajući adapteri za različite procesore. Triton svoje prednosti ostvaruje bakarnim heat pipe-ovima, velikom površinom aluminijumskih rebara i bešumnim radom – odsustvom ventilatora (mada se preporučuje montiranje jednog od 12 cm za koje postoje predviđeni nosači). Bakarne cevi montirane na površinu koja prekriva procesor imaju ulogu da toplotu odvedu do masivnih rebara preko kojih se vrši hlađenje, a nedostatak ventilatora se

kompensuje velikom površinom rebra koja odaju toplotu. Instalacija Tritona se svodi na montiranje adaptera (za Intel Procesore) i jednostavnog kačenja nosača preko bakarne stopice i šnale na procesor. Jednostavan način povezivanja i mala površina koja naleže na CPU omogućava Tritonu da se montira na većinu ploča i samim tim ostavlja puno prostora za efektivno strujanje vazduha.

Uz hladnjak se isporučuju nosači za montiranje, termalna pasta, kao i dve šnale za dodatni 12 cm ventilator. Prilikom rada na računaru oduševilo nas je bilo kakvo odsustvo zvuka sa procesora, ali činjenica da je pri opterećenju procesora na default taktu temperatura dostigla preko 40 stepeni ukazuje da natpis na kutiji koji kaže da je preporučljiva kupovina dodatnog ventilatora u potpunosti opravdan. Nakon stavljanja 12-ice, Triton se pretvorio u zavidno dobar i tih kuler (što naravno zavisi od ventilatora montiranog na njega), i veoma efikasno zamenio AMD box kuler.

Svetleći ventilator koji radi na 2200 obrtaja, 610 grama bakra, 6 heat pipe-ova, izuzetna vizuelna sličnost sa mlaznim motorom i veoma niska temperatura procesora. To bi u najkraćim crtama opisalo Asusovog Tihog Viteza Drugog. Kuler namenjen skupim procesorima, podržava Core 2 Extreme, Core Quad/Core 2 Duo, Pentium (LGA 775) i AMD Athlon 64/FX/X2(Socket 939/940/AM2), izuzetnog dizajna, gledano sa funkcionalne i estetske strane. 6 toplotnih cevi vrhunske izrade (zatvorene sa obe strane) odvođe toplotu do tela od bakarnih listića gde ventilator dodatno pospešuje proces disipacije.

Pošto je ASUS odlučio da ne uzma strane što se proizvođača procesora tiče, Silent Knight je kompatibilan sa skoro svim postojećim ležištima. Rešenje za ovakvu kompatibilnost pronađeno je u sistemu montiranja. Naime, sa zadnje strane matične ploče postavlja se ojačani nosač sa slotovima za svaki soket posebno, pa je ova solucija izuzetna za korisnike koji često menjaju procesore jer ne moraju svaki put kupovati različite kulere. S druge strane postavljanje nosača koji se mon-

tira sa zadnje strane zahteva demontažu matične ploče iz kućišta zarad inicijalne instalacije. Bez obzira koji je soket u pitanju, korisnici će uz detaljno uputstvo jednostavno uspeti da montiraju kuler na CPU, jer se proces instalacije sastoji od stavljanja nosača na zadnju stranu ploče, postavljanja odgovarajućih nosača sa prednje strane i stavljanje ručice sa prednje strane u položaj koji drži kuler čvrsto na procesoru. Možda je ručica, koja je jedini mehanizam kojim se kuler drži, mogla da bude malo čvršća jer ne odaje utisak da će prilikom pomeranja vertikalnog kućišta uspeti da zadrži 610g bakra u predviđenom položaju.

Inženjeri ASUS-a su prilikom ugradnje ventilatora u Silent Knight-a očigledno prevideli "Silent" deo u imenu ovog kulera. Ventilator za plavom LED diodom se konstantno vrti na 2200RPM i pritom stvara buku koja u principu nije veća od 25db, ali za kuler koji je predviđen da svojom tišinom zadobije simpatije budućih kupaca to je mnogo. Tok vazduha prilikom instalacije kulera je takav da usmerava vazduh ka modulima za regulaciju voltaže koji su izuzetno bitni za stabilnost i performanse sistema, pa se i njihova temperatura smanjuje za nekih 10-15 stepeni

Oba kulera su se u praksi pokazala izuzetno dobro. Triton je bez dodatnog 12 cm ventilatora prosečno rešenje, dok se sa kvalitetnim kulerom ne narušava tišina, a temperatura osetno snižava. Ako pak imate providnu stranicu, fluorescentne kablove, aždaju od procesora, overklokovanog do maksimuma onda Silent Knight II predstavlja pravo rešenje za vas. Pored možda

Kontakt: **Kimtec**, www.kimtec.co.yu

najlepšeg dizajna sa kojim smo se dosad sreli osnovna funkcija – hlađenje je na visokom nivou. Za razliku od box kulera pri ekstremnom overkloku procesor i moduli za regulaciju voltaže su držani u granicama normale, pa je ovaj kuler zaslužio svaku preporuku.

Oba kulera imaju svoje prednosti i mane. Triton je tih, ima veliku površinu za hlađenje, bakarne cevi, lagan je, ali pri igranju sa taktom i voltažom procesora zahteva dodatni ventilator koji se ne isporučuje sa njim što povećava njegovu cenu, posebno jer treba kupiti tih ventilator. U suprotnom cela priča gubi smisao. Silent Knight je izuzetan kuler izrađen 100% od bakra, sa visokim kvalitetom finalne izrade, dodatnim ventilatorom, sistemom usmeravanja vazduha na naponske module, šest heat pipe-ova, nosačima za većinu podnožja ali nije ono što bi trebao da bude – tih. Ako zanemarimo činjenicu da ni jedan kuler nije savršen i ako pažljivo posmatramo, skoro svakome ćemo naći manu, možemo preporučiti Tritona korisnicima koji žele da dobiju kvalitetno i tiho hlađenje za malu cenu uvećanu za 12 cm ventilator. Vitez II može ravnopravno ukrstiti mačeve sa visokokvalitetnim teškašima konkurencije – ColerMaster i Zalmanom i od nas dobija toplu preporuku.

Marko Nešović

	Temperature procesora i kućišta			
	default - 1,9GHz		OC - 2,94GHz	
	Bez opterećenja	Max. Opterećenje	Bez opterećenja	Max. Opterećenje
BOX cooler	27/31	35/42	45/47	62/65
Triton 75	28/33	40/47	51/56	78/82
Triton 75 + CM ultra silent	21/23	30/33	42/46	58/62
Silent Knight II	20/21	26/28	39/41	51/55

Thermaltake nadogradnja vodenog hlađenja

Ukoliko posedujete set za vodeno hlađenje i imate problem, on može biti dvojak. Sa jedne strane, može se dogoditi da ste nešto pogrešno uradili prilikom montaže i da je tečnost za hlađenje iscurila. U najboljem slučaju, proćićete sa vlagom u kućištu, a o drugim komplikacijama ne smemo ni da govorimo. Za to su zaduženi vatrogasci. Ustvari, da li se zna da li ta tečnost uopšte provodi struju? Da mi projektu-jemo sisteme za vodeno hlađenje računara, ozbiljno bismo se pozabavili ovim pitanjem. Međutim, to rade firme koje se takvim stvarima studiozno bave, a jedna od njih je Thermaltake. Prošlog meseca prikazali smo vam "suvo" kućište i dva vazdušna kulera. Ovoga puta na redu je oprema za nadogradnju vašeg sistema za vodeno hlađenje.



Volcano 4008 Heat Exchanger je tzv water block, ako se ne udubite u analizu, liči na kuler. Izgleda kao i svi megalomanski napravljeni, sa velikim ventilatorom i masivnim telom za hlađenje. Međutim, čak i tu je začkoljica. Bakarni deo koji naleže na procesor je relativno tanak i iz njega polaze samo dve i to gumene cevi, a između se nalazi rupa, odnosno slobodan prostor. Cevi su povezane sa gornjim delom kulera na koji naleže 12 cm ventilator. Ispod njega se nalazi mnoštvo aluminijumskih rebara koja sa bakarnom osnovom zapravo i čine rashladno telo, uključujući i bočno postavljene bakarne cevi. Temperatura se naravno održava niskom pomoću tečnosti koja cirkuliše kroz pomenute elemente. Na jednom kraju creva i na stranici sa alu rebrima postoje priključci za ostatak sistema vodenog hlađenja, pa sa Volcano 4008 činite vašem procesoru dvostruku ulogu. Sa jedne strane, hladiće se se pomoću tečnosti, a dodatno, pomoću cirkulacije vazduha zahvaljujući velikom i

tihom ventilatoru. U paketu se nalazi nekoliko adaptera za različite debljine rashladnih creva, potencijometar za brzinu kontrole ventilatora, ostala oprema za montažu na sve vrste procesorskih ležišta i naravno, mini pakovanje termalne paste. Sve što vi treba da uradite je da pažljivo proučite uputstvo i da staloženo i smireno monitorate po njemu. Nama je trebalo prilično vremena jer treba skidati matičnu ploču, a prethodno i sve ostale komponente, tako da, ako mislite da je ovo posao od petnaestak minuta, razmislite ponovo.

Drugi deo paketa Thermaltake opreme za nadogradnju sistema za vodeno hlađenje čini Aquabay M5. Ukratko, to je kanister za rashladnu tečnost. Iako svaki sistem mora da ima ovaj element (gde sa litar i još malo antifriz?), Aquabay M5 je napredan model. Pored svoje osnovne uloge, na poklopcu, tj. otvoru za sipanje poseduje i senzor koji vas upozorava o nivou tečnosti u sistemu, kao i o trenutnoj temperaturi. U paketu

"vrti" tečnost kroz sistem). U radu nije preterano glasna, ali nije ni nećujna. Jednostavno, naviknite se. Takođe, u okviru Aquabay M5 paketa je i displej koji se montira u slobodno 5.25 ležište (iznad/ispod optičkog uređaja) na kome su prikazane sve informacije o funkcionisanju sistema za vodeno hlađenje. Možete videti temperaturu sistema, podesiti alarm da se uključi ukoliko ona pređe određeni nivo, videti koliko tečnosti ima u sistemu, a takođe, tu je i On/Off taster.

Ova dva uređaja su naravno upgrade postojećeg sistema za vodeno hlađenje. Kod nas se mogu kupiti u okviru kućišta, Kandalf i Armor modela sa LCS (Liquid Cooling System) sufiksom, kod u ovom trenutku najagilnijeg Thermaltake uvoznika, kompanije Alti računari. Takođe, moguće je pazariti i odvojen Bigwater sistem, koji sami ugrađujete. Probali smo, prava avantura je u pitanju. Nadamo se samo da će entuzijazam potrajati i da će ove komponente, iako su veoma skupe, pronaći put do kupaca. Što se tiče Volcano 4008 kulera (water block-a, kako hoćete) i Aquabay M5, oni poseduju tačno one osobine zbog kojih bi trebalo da razmislite o nadogradnji, ako ste već ponosni vlasnici nekog vodenog hlađenja unutrašnjosti računara.

Kontakt: **Alti Raćunari**, www.alti.co.yu



dolazi i vodena pumpa koja je pričvršćena na posudu i koja naravno radi veoma važan posao u sistemu (za one sa jeftinijim ulaznicama,

Nikola Nećović



Magazin

IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama



THERMALTAKE TOUGHPower 1000W

Pre nekih desetak godina, kada je autor teksta dobio svoj prvi PC-Pentium 1 MMX na 133MHz nije se postavljalo pitanje napajanja koje je „peglalo“ struju za tadašnju aždaju, već se ono prodavalo isključivo uz kućište, pa nikog nije zanimala snaga istog. Posle puno vremena došlo je vreme smene: punokrvni AMD-ov Thunderbird zamenio je vremešnog Intela, Seagate sa svojih 1,9 GB ustupio je mesto mamutskom mlađem bratu zapremine 40 GB, GeForce 3 je sa 128 MB penzionisao je Voodoo sa 2 MB VRAM-a, a 32+64MB sistemske memorije zamenjeno je sa novih 256MB DDR, a opet je napajanje koje je išlo uz kućište sasvim dobro „radilo posao“. Nadogradnjom komponenti, ubacivanjem dodatnih hard diskova, optičkih uređaja, dodatnih ventilatora koji su u letnjim danima držali Athlon i južni most u životu javila se potreba za boljim (jačim) napajanjem. Default Frontier-a zamenio je moćni, teži, jači i skuplji Chieftec duplo veće snage, i odjednom se pri kupovini računara pojavila još jedna stavka koja će polako postati vrlo bitan faktor u funkcionisanju sistema – napajanje. Pri skorašnjoj smeni generacija pored izbora nove ploče, višejezgarnih procesora, DirectX 10 grafičke kartice, puno GB ultrabrze memorije (sa sve bakarnim hladnjacima), hard diskova kapaciteta 300+ GB, optičkih uređaja, velikih ventilatora (i neonki :) Chieftec je prebačen u office konfiguraciju, a zamenio ga je duplo veći, teži, jači, lepši (ko je rekao skuplji?) Antec EarthWatts. Autor je sa ponosom naglašavao koje napajanje ima, kada ga je neko pitao za komponente, a Antec se za uzvrat nije obazirao na podizanje napona na procesoru, memoriji, grafičkoj kartici. Cela ova idila je trajala do pre nekoliko dana, sve do momenta kada je na testis stiglo Thermaltake Toughpower 1000W.



Ogromno napajanje kapaciteta 1 KW po svojim dimenzijama prevazilazi granice „normalnih“ naponskih jedinica, jer je znatno veće od 14cm ventilatora koji se nalazi sa donje strane kućišta. U pakovanju pored napajanje dolaze nalepnica za kućište, kablovi, šrafovi, kao i silikonska podloška koja se montira sa zadnje strane, između kućišta i napajanja sa namerom da smanji buku i vibracije. Nalepnica na gornjoj strani objašnjava da se radi o ozbiljnom napajanju od 1000 W kontinualnog, i 1100 W maksimalnog opterećenja. Posедуje četiri nezavisne +12V grane sa oznakama 12V1, 12V2, 12V3 i 12V4 od kojih prva dva izbacuju 20A, a druga dva čak 36A (namenjene pre svega napajanju PCI-E kablova), tri 8-pinska i tri 6-pinska PCI-E kabla (za višestruke GPU sisteme).

Cable Management koje ThermalTake naglašava predstavlja mogućnost povezivanja samo potrebnih kablova na napajanje kako bi se izbegla gužva i poboljšao protok vazduha unutar kućišta. Ventilator prečnika 14 cm pri 1300 obrtaja u minuta pravi buku od 16 dBA, dok je maksimalna brzina okretanja 2300 rpm. Čitanjem uputstva naišli smo na veoma zanimljivu karakteristiku: +5VSB grana poseduje konstantan output od 3 V čime se omogućava napajanje USB uređaja dok je sistem ugašen.

Na zadnjoj strani se pored masivnog crvenog On/Off dugmeta nalazi puno rupa koje omogućavaju brz odlazak toplog vazduha van kućišta, dok se sa suprotne strane se nalaze hostovi za montiranje kablova. Modularnost se ogleda u samim kablovima, preciznije – njihovoj organizaciji, svaki je obložen gumom čime se pojednostavljuje njihovo smeštanje unutar kućišta. Osim 24-pinskog kabla predviđenog za matičnu ploču još dva osmopinska kabla, koja su fiksirana za napajanje, ostali se po potrebi povezuju. U suprotnom bi 8 SATA i isto toliko molex kablova predstavljalo potencijalnu noćnu moru za unutrašnjost kućišta.

Još jedna bitna karakteristika Toughpower 1000W je njegova veličina. Znatno duže od standardnih napajanja, ali kako ništa na ovom napajanju nije standardno fizičke

karakteristike ne treba da čude, već samo da se uzmu u obzir prilikom instalacije u „normalna“ kućišta. Veličina i masa nalaze svoje opravdanje ispod poklopca – unutar kućišta se nalaze dve naponske

jedinice, sa Rubycon kondenzatorima na primarno i Nippon Chemicon na sekundarno strani, koje kombinovano daju 1000 W, pri čemu je svaki slobodan prostor zauzet aluminijumskim hladnjacima.

Veliki broj GPU konektora, izuzetna snaga na +12V granama, striktna regulacija voltaže u granicama $\pm 3\%$, Dual i Quad Core CPU, Nvidia SLI & Quad SLI kao i CrossFire sertifikati govore o nameni ovog napajanja. Vlasnici Dual i Quad Core procesora sa 2 ili više grafičkih kartica najnovije generacije opremljeni višeterabajtskim prostorom na hard diskovima u nekom od RAID6+ režima ne moraju više da brinu da neće moći da stave više od 10 kulera sa neonkama u svoje kućište jer neće imati dovoljno „goriva“. Rešenje njihovih problema zove se ToughPower 1000W. Za sve ostale smrtnike treba napomenuti da je cena ThermalTake slična kao i cena pristojne office konfiguracije te da ako nemate eksplicitnu potrebu da obezbedite sebe za napajanje u narednih nekoliko godina, odaberite neko u skladu sa vašim potrebama.

Ono što ovo superiorno napajanje nudi ogleda se u isporuci snage i stabilnosti bez premca, tihom ventilatoru, modularnosti kablova koja automatski povlači bolju cirkulaciju vazduha unutar kućišta, pa se može reći da je u svojoj klasi bez prave konkurencije. Tek instalacijom u kućište se može videti koliko



Kontakt: Alti Računari, www.alti.co.yu

prostora donosi modularnost kablova i koliko manje buke stvara jedan od uređaja koji su po pravilu odgovorni za najveći deo buke koje računar pravi.

Umalo da zaboravimo da vas obavestimo: ToughPower ima i mlađeg brata kapaciteta 1200 W, pa ako vaše potrebe ne zadovoljava 1 KW, za par hiljada dinara više možete kupiti dodatnih 200 W kontinualnog opterećenja. Iako troši kao omanja TA peć, zauzima dobar deo kućišta, teži par kilograma, ThermalTake napajanje zasluženno dobija PLAY! Golden Award nagradu. Moralne granice zaboravite, ionako ćemo u skorijoj budućnosti kupovati naponske jedinice sa plutonijumskim šipkama i mini nuklearnim reaktorima jer će najnovije igre tražiti Quad sistem grafičkih kartica sa više desetina GPU-ova na svakoj, koji će morati da se overklokuje da bi sve izgledalo onako kako su programeri igara zamislili. Svi znamo da oni odavno na zahtev koji se zove „optimizacija koda“ složno odgovaraju sa „kupite jači hardver“. Do tad ćemo štedeti za ToughPower 1000 W, a u međuvremenu ćemo već smisliti neko opravdanje za kupovinu.

Marko Nešović

Thermaltake Toughpower 1000W								
Voltage	+12V1	+12V4	+3.3V	+12V2	+12V3	+5V	-12V	+5Vsb
Max u amperima	20A	36A	30A	20A	36A	30A	0.8A	3.5A
Max Output po granama	500W			500W			9.6W	17.5W
Ukupna snaga	1000W							

Novi iPod modeli

5. septembar doneo je dugo očekivani Epl Spešl Event, koji je doneo dugo očekivane nove generacije iPod plejera.

CEO kompanije Epl, Stiv Džobs, otvorio je event ne-toliko-zanimljivom pričom o unapređenju "iTunes"-a, kupovini melodija za "iPhone", i o 110 miliona prodatih DAP-ova širom sveta. Pre nego što krenemo sa pregledom novih "podova", spomenućemo da je 8GB verzija "iPhone"-a doživela drastično smanjenje cene, verovatno izazvano slabom prodajom, opet izazvanom razočarenjem tržišta u mogućnosti toliko najavljivanog "telefona sa najboljim softverom ikad". Cena je oborena za trećinu, sa \$599, na \$399. Za razliku od njega, manji, 4GB model, potpuno je povučen iz proizvodnje, i ono što je ostalo na tržištu prodavaće se do poslednjeg po ceni od \$299. Idemo sad na prave vesti. Krećemo sa šaflom ("iPod Shuffle").

"iPod Shuffle"

Najmanji među celom iPod garniturom, Šafl, doživeo je i najmanje izmena. Kapacitet plejera veličine priveska ostao je isti, 1GB, kao i cena, koja se zadržala na \$79. Ono što je novo u vezi Šafla je nova paleta boja. Za razliku od prošlog "ukrašavanja", kad je većina spravnica do-

bila pastelne boje, 6 novih boja uključuje jarku crvenu i lavander ljubičastu. Vredi spomenuti i Eplovu "(PRODUCT)" RED akciju odvajanja profita od svih prodatih crvenih iPodova za pomoć bolesnim ljudima u Africi. Lepo od njih. Više na www.apple.com/ipodshuffle.



"iPod nano"

Za mnoge omiljeni Epl gedžet doživeo je svoj treći rimejk, nazvan "3rd generation". Dok se prethodna generacija od prve razlikovala samo po materijalu od kojeg je napravljena i zaobljenim ivicama, treća generacija je toliko drugačija od prethodne dve, da nas ne bi čudilo da je Stivi ovom uređaju dao posebno ime. Skoro sve je izmenjeno. Najprimetniji je dizajn, nano dvojka je "stisnuta" po vertikali, tako da se dobio buc masti, kraći, a širi model, potpuno drugačijeg izgleda od ostalih iz svoje porodice. Konkretno, dimenzije o kojima pričamo su 69,8mm x 52,3mm x 6,5mm (49,2g).

Ako zavirimo po specifikacijama, pronaći ćemo 2" QVGA displej, rezolucije 320x240px, koji ima najgušću koncentraciju piksela po inču (204) koju je Epl ikad napravio. Dobro ste pogodili, displej ovakvog kvaliteta jeste napravljen za puštanje filmova, i to je druga velika novina ubačena u nano. Još nismo



završili sa displejom, novi momak ima 65% svetliji ekran od prethodnika.

Magacin ovog delije nije povećan u odnosu na prethodnike, izbačen je 2GB model, tako da su ostali samo oni od 4GB i 8GB. To dođe oko dva filma i 1,000 pesama, što je sasvim solidna zaliha zabave kad negde putujete, ako nas pitate. Mogli bi nešto i da pročitate za promenu.

Izdržljivost baterije je gotovo duplirana u odnosu na dvojkicu, pošto sad mora i filmove da gura. Muziku ćete moći bez prestanka slušati 24 sata, dok će gledanje filmova da vas košta prazne baterije posle 5 sati aktivnosti.

Na kraju, reč dve o softveru, koji takođe nije prošao zanemaren. U nano je ubačena Eplova 3d-grafička "Cover Flow" tehnologija, koja će izmamiti mnogo više "u jeee" uzdaha od vaših drugara nego prethodni interfejs. Ako su vam ubijanje padobranaca i nikad-dosadni "arkanoid" ipak dosadili, obradovaće vas tri nove igrice, kao i pregršt ostalih koje će se moći kupiti u "iTunes" prodavnici. Molitva uslišena.

Kao i Šafl, i nano je dobio nove boje, pa i crvenu, da vas bace na muke pri biranju. Odlučite li se za 4GB model, ostaćete kratki 149 dolara, dok ćete za veću kutiju morati izdvojiti \$199. Dodatne informacije na www.apple.com/ipodnano.



"iPod Classic"

Najstariji od svih, iPod "Classic" dobio je i šestog svog istorijskog predstavnika. Šesta generacija ne donosi fleš memoriju, ali zato donosi par novih kvadrata u skladištu, napravljeni su modeli sa diskovima od 80GB i 160GB, što će u drugom slučaju omogućiti smeštanje skoro 40,000 pesama u vaš džep. Ko bi ih sve poslušao. Ne ćete moći baš svih 40,000 u cugu, ali dobar broj hoćete, za šta će se pobrinuti baterije sa radnim vremenom od 30 sati u muzičkom i 6 sati u video modu za "manji" model, odnosno 40/7 sati za veći, 160GB model. Poput nanoa, i Klasik je dobio svoj "Cover Flow", tako da se ne brinete, nećete ostati uskraćeni za "u jeee" ako pazarite klasičnog. Valja dodati i da je kutija u koju je smešten Klasik napravljena od 100% metala. Cena po kojoj se on već danas može kupiti je 249, odnosno 349 dolara. Opširnije: www.apple.com/ipodclassic.



"iPod Touch"

Najslađe za kraj. Iako ima mnogo, mnogo nedostataka, dosta ljudi je poželelo neke "iPhone" posebnosti u iPodu. Kupertino nije ni glup ni gluv, tako da evo ga. Tač. Iste veličine displeja kao i "iPhone", 3,5", Tač ima multi-dodirni displej, sličan GUI kao i telefon, i nadamo se, manje funkcionalnih nedostataka.

Ne sećamo se kad nas je neko ovoliko obradovao, no ipak, iznenađenja ne prestaju. iPod Tač imaće i pogodite.... net! Woo-hoo! Zbog ovog, spremni smo i da pređemo preko nedostatka Blututa, za



deljenje sadržaja i igranje u mreži između aparata... ali... do ovog trenutka nepotvrđena informacija je da Tač ima i neaktivirani Blutut u sebi. Ikonica gore desno na slici liči na Blutut status ikonicu, a ako imamo u vidu da je u Taču skoro ista tehnologija (sem telefona) kao u "iPhone"-u, onda unutra sigurno imamo BT. Da li je aktiviran ili ne, da li može da se koristi ili ne, verovatno će biti poznato u najskorijem roku. No, bilo u T-u plavog zuba ili ne, u njemu postoji WiFi antena koja će nam omogućiti surfovanje, skidanje pesama (i preko iTunes-a) i svašta još što net pruža. Radujmo se.



Što se tiče spoljnog izgleda, Tač je nešto tanji (viši, ako preferirate) od telefona, dimenzija mu je 8mm, a napravljen je od hroma.

Količina bajtova koju ćete moći smestiti u njega duplo je veća nego u nano slučaju, manji model puni se do 8GB, a veći do, pretpostavljate, 16GB, a plejer će sadržaj moći reprodukovati 22/5 sati. Ako imamo u vidu da je prva generacija 4GB nano DAP-a koštala \$250, \$299/\$399 nisu velike celine za ovakvu spravicu. Za pun opis posetite www.apple.com/ipodtouch.

To je to. Još da dočekamo Leoparda i Epl sme na zimski san.



MSI 8600GTS Diamond Plus

Kontakt: MSI Srbija, www.msi-scg.com



Iako smo pre nekoliko meseci prikazali i tada novu i ekskluzivnu seriju 8 nVidia GeForce kartica, u Play-u koji je pred vama, uradićemo nešto slično. Naravno, ne bi trebalo da čitate o Verteksima, pikselima i sličnim tehničkim "baljezgarijama", već o jednom prilično interesantnom proizvodu. Kao što je uveliko poznato, nVidia "gura" aktuelnu seriju 8 sa nekoliko grafičkih čipova. Tu su na prvom mestu 8800 Ultra i 8800 GTX, zatim nešto jeftinije 8800 GTS sa 640MB i 320 MB memorije, a onda i kartice koje kupuju "obični ljudi". To su 8600 GTS, 8600 GT i 8500 GT. Sve navedene podržavaju DirectX 10, kao što vam i ptice na grani pored prozora sada već mogu izdeklamovati, samo da razumete ptičiji (opet, ko kaže da ptice kapiraju nas?!) Na stranu ove gluposti i da pređemo na stvar.

Na testu se ovoga meseca našla jedan 8600 GTS kartica. Prikazali smo ih nekoliko, a setičete se svakako ASUS i Point Of View modela. Međutim, MSI, koji je proizvođač ove je dobro zasukao rukave i predstavio nešto zaista veoma zanimljivo. Puno ime kartice je MSI 8600GT Diamond Plus. Nama, koji se već neko vreme bavimo ovim poslom poznata je Diamond serija. Naravno, svi oni koji prate tematiku takođe znaju o čemu se radi. Za one koji su se tek sada uključili, Diamond je linija vrhunskih proizvoda ove kompanije. Iako smo do sada imali prilike da se susretnemo uglavnom sa matičnim pločama ovog tipa, MSI očigledno pravi i grafičke kartice od kojih se niko neće postideti. Naprotiv.

Diamond Plus dolazi u velikoj kutiji, za MSI standardnog izgleda. Mi smo veoma brzo otvorili istu i nismo obratili pažnju na šljašteće natpise, pa je iznenađenje bilo utoliko veće. Naravno, nije nam promaklo da u pakovanju stiže Company of Heroes, igra koju smo poslednjeg puta sreli u propratnom pakovanju takođe sa MSI karticom – 8800GTS. Unutra se, pored kartice kojoj ćemo se posvetiti u sledećoj rečenici nalaze i HDMI, komponentni i S-Video, dva

diska (COH naravno) i uputstvo. Zbunio nas je chinch konektor kome u prvom navratu nismo mogli da nađemo namenu. Naravno, "uputstvo je majka", kao što sigurno kaže naš narod, pa je tu sve objašnjeno. Na kartici se umesto dva nalazi samo jedan DVI konektor. Umesto drugog, tu je, pogađate, HDMI. E, sad, da bi preko HDMI kabla na velikim ekranima mogli da prikazujete i sliku i zvuk, odnosno da ne bi komplikovali sebi život sa još jednim kablom, tu je pomenuti činč. On se povezuje sa audio izlazom matične ploče ili posebne zvučne kartice i "ubada" na grafičku karticu. Time zvučni signal dolazi do 8600GTS, pa onda preko HDMI kaba ide dalje, "u svet". Zgodno.

Još jedna veoma zgodna i krajnje fenomenalna stvar je činjenica da na ovoj kartici ima 512 MB memorije. Kao što se od 8600GTS očekuje, a do sada je bivalo pravilo, radi se o DDR3 modulima. Pomislili smo čak i da će sve biti fabrički overklokovano, ali je usledilo razočaranje. Radni taktovi su potpuno standardni za

8600 GTS – GPU radi na 675 MHz, a memorija, iako je ima duplo više, na 2000 MHz. Rashladni sistem zauzima dva slota, što poslovično ne volimo, ali ovde se može pogledati kroz prste. Ventilator je nešto veći nego što je uobičajeno, a rashladno telo poseduje i toplotnu cev, samo jednu, izrađenu od bakra. Ostatak je od aluminijuma. Pomalo neobičnu stvar predstavlja konektor za napajanje koji je klasičan "molex", odnos-

no baš onakav kakav hard diskovi koriste. Svi smo navikli na PCI Express naponske konektore, pa ovo jeste iznenađenje.

Što se testiranja tiče, nismo se bavili brojkama upoređujući Diamond Plus sa drugim karticama. Na prvom mestu razlog za ovako nešto leži u ceni. HDMI konektor u proizvodnji košta prilično, dodajte na to još 256 MB memorije i doćićete do okvirne cifre od oko 300€. I to pod uslovom da se neko drzne da ovako zanimljiv hardver uveze. Konkurencije nema jer je standardni 8600GTS oko 200€, a jače kartice, pri čemu mislimo na 2900XT i 8800GTS su daleko skuplje. Možda je glavni takmac ovom modelu neki od nadolazećih Radeona 2900 PRO serije. Dok vreme za tu bitku dođe, uživajte u onome što pruža MSI Diamond Plus – najbolja 8600GTS kartica sa kojom smo se susreli.

Nikola Nešović

1280*1024	MSI 8600GTS Diamond Plus
Radne frekvencije (GPU/memorija)	675/2000 MHz
3DMark06 S.M. 2.0	2355
3DMark06 S.M. 3.0	2122
FEAR (Maximum)	80
Call of Duty 2 (High)	43.4
Prey (High)	57.2
Company of heroes (High)	49
Cena	uzorak
Test konfiguracija	Intel Pentium D 935@4.0GHz, ASUS P5K-E, 2x1GB Kingston Value Ram 800MHz, Western Digital 3200JS SATA2, Antec True Power Trio 650W, Windows XP SP2, Forceware 163.17 beta

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

www.logitech.com



Logitech

Designed to move you™



Transcend T.SONIC 820

Tajvanska kompanija Transcend predstavlja jedno od kvalitetnijih rešenja kada su prenosivi MP3 plejeri u pitanju. U današnjem moru vrlo sličnih modela, Transcend pliva među najboljima. Na prvi pogled se on može svrstati u isti koš sa svima, ali to u upotrebi baš i nije tako. Oni važe za proizvođače vrlo kvalitetnih i pouzdanih uređaja, odlične završne obrade ali i naprednog softvera. Njihova aktuelna „T.sonic“ serija se sastoji iz tri linije modela, gde je onaj oznake 820 u samom vrhu ponude. Jedini Transcend koji je bolji je T.sonic 840, koji nudi metalno kućište sa nešto većim ekranom. Za nekih desetak evra manje dobijate model 820, koji je tehnički ipak identičan svom „fensijskom“ bratu i koji smo mi ovom prilikom imali na testu.

Sveukupno je to nešto manje od 110 evra (sa uračunatim PDV-om), za koje dobijete jedan moderan, kompaktan i lep MP3 plejer. Po dimenzijama (800 x 405 x 120 mm) je nekako najbliži ultimativnom iPod nano, mada je nešto deblji. Maska je u potpunosti visokog sjaja, crne boje sa 1,5 inča velikim OLED kolor ekranom. Model odiše kvalitetnom završnom obradom, ali deluje kao da nije preterano imun na grebanje, tipa ako ga nosite u džepu zajedno sa sitnim, kovanim novcem. Da nije baš „model za džep“ potvrđuju i zbunjujući tasteri na

prednjoj strani. Oni su efektno osvetljeni, prijatni na dodir i efikasnog odziva na zadatu komandu, ali ih je praktično nemoguće koristiti „na slepo“. Jednostavan je razlog za takvu zamerku – ima ih je čak devet na malom prostoru. Jedini taster van te grupe je korisni „lock“ za tastere sa strane.

U paketu uz ovaj sijajući uređaj dobijate još i USB kabl, traku za nošenje oko ruke ili vrata, slušalice, CD sa softverom, uputstvo i „line-in“ kabl. Ovo poslednje pomalo izdvaja ovaj plejer od drugih, jer vam ovaj kabl, zajedno sa odgovarajućim „line-in“ ulazom na uređaju (3,5 mm stereo) omogućava povezivanje eksternog mikrofona ili bilo kog drugog izvora zvuka. Imajući u vidu veliku internu memoriju T.sonic 820 modela (4 GB, bez mogućnosti proširenja), može se računati na sate i sate snimljenog materijala, u WAV formatu. Ako pak ne posedujete eksterni mikrofoni, snimanje zvuka iz okoline možete obaviti i putem internog mikrofona samog uređaja. Gubi se na kvalitetu snimka, ali svakako može biti vrlo korisna stavka. Primećujete da u paketu nema punjača niti baterija, što znači da plejer ima internu Li-Ion bateriju, koja se puni isključivo putem USB priključka. To ga sigurno čini jeftinijim, ali ne toliko praktičnim kada ste npr. na odmoru ili negde gde ste duže odvojeni od kompjutera. Od ostalih mogućnosti izdvajamo još i FM radio-prijemnik solidnih mogućnosti, gde nam se posebno dopala mogućnost brzog prelaska kroz frekventni opseg manuelnim biranjem. Svaki stupanj je 0,1 MHz i efekat je sličan onome kod analognih prijemnika (na rotiranje), dakle pri promeni stupnjeva se ne gasi zvuk i možete brzo manuelno pretražiti stanice, bez korišćenja automatskog traženja. Sa druge strane, prijem nije baš bio najbolji sa slušalicama koje su priložene.

Od drugih opcija tu je i softver za gledanje slika (JPG i BMP formata), a može se i gledati video sa zvukom, naravno. Ovo ipak nije klasičan MP4 plejer, pa je stoga potrebno konvertovati sve vaše video formate u takozvani „MTV“ format. Ovo se postiže upotrebom programa sa CD-a koji dobijate u kutiji. Transcend T.sonic 820 može i da prikaže tekst u TXT formatu (E-books), a, naravno, može i da pušta muzičke MP3, WMA i WAV formate. Muzika se na fleš-memoriju plejera prebacuje po principu „Drag

& Drop“ sistemu, bez upotrebe nekakvog dodatnog programa za sinhronizaciju sa vašim kompjuterom. To se sve čini putem USB 2.0 ulaza, pa prebacivanje ide veoma brzo. Imajući u vidu veliku memoriju uređaja pa time i mogućnost prebacivanja velikog broja pesama u MP3 formatu (oko hiljadu maksimalno), predlažemo da koristite opciju kreiranja plejlita, ili da barem vašu muziku raspoređujete po folderima zarad kasnijeg lakšeg snalaženja.

Kao i sve ostale uređaje iz ove serije, tako i ovaj model oznake 820 krase veliki broj opcija i raznoraznih podešavanja. Zadržaćemo se samo na onim najvažnijim, poput nekoliko predefinisanih modova ekvilajzera plus jedan koji korisnik sam podešava (u pet nivoa), kao i podešavanje načina reprodukcije (brzina, ponavljanje, nasumično biranje numere itd.), zatim editor za plejlistu... U principu, korišćenje je relativno lako, zahvaljujući pre svega nešto većem i vrlo jasnom OLED kolor ekranu. Što se reprodukcije tiče, nismo zadovoljni kvalitetom slušalica koje dolaze u standardnom paketu. To je praktično problem cele T.sonic serije MP3 plejera. Podešavanja ekvilajzera nisu baš efikasna kada se sluša preko ovih slušalica, plus imajući u vidu potpuno odsustvo niskih (bas) tonova. Srećom pa je T.sonic 820 dovoljno snažan tj. glasan, te može da se koristi i sa mnogo snažnijim i ozbiljnijim „sluškama“ od ovih. Mada, njihova pozitivna strana je da su vrlo lagane i izuzetno se lako nose u ušima.

T.sonic 820 je solidan MP3 plejer, koji se na tržištu probija modernim i kompaktnim izgledom, ali i sa nekoliko vrlo korisnih funkcija. To su pre svega mogućnost snimanja putem internog ili nekog od raspoloživih eksternih mikrofona, kao i veliki broj opcija podešavanja. Može biti vrlo koristan ako snimate npr. predavanje nekog profesora, ili intervjuišete nekoga, s obzirom da su snimci veoma kvalitetni (postoji mogućnost podešavanja nivoa kvaliteta). Pored toga, plejer je dovoljno lep i ne izgleda onako „kineski“, tako da nećete imati problem od strane zlonamernih školaraca iz vašeg razreda/grupe ili tome slično. Iako cenovno prelazi grupu od 100 evra, može se reći da ima dobar odnos cene i onoga što za taj novac dobijate.

Vladimir Kosić



Kontakt: Kimtec, www.kimtec.co.yu

Iskusite uzbuđenje koje donosi brzina



Matične ploče kompanije ASUS P5K3/P5K poseduju izuzetno veliki kapacitet za dodatno ubrzavanje rada sistema



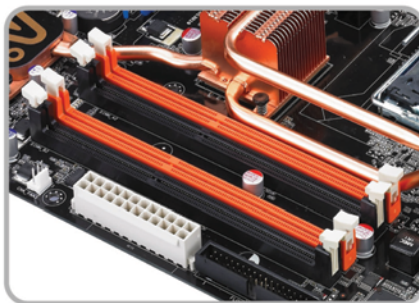
Matične ploče su komponente koje najbrže napreduju i na kojima se najbolje oseća tehnološki napredak industrije. Samim tim nas ne čudi da matične ploče ASUS P5K3/P5K predstavljaju vesnika potpuno nove ere razvoja personalnih računara. Zasnovane na najnovijem skupu čipova Intel® P35 Express, ovi modeli donose podršku za FSB 1333, tehnologiju Super Memspeed Technology, kao i osmofaznu filtraciju napona, što rezultira u performansama ne zabeleženim do sada.

Iskoristite potencijal koji donosi skup čipova Intel® P35 Express

Skup čipova Intel® P35 Express predstavlja najnoviju generaciju kontrolerske logike koja se bože pohvaliti naprednim opcijama kao što su podrška za procesore izrađene primenom 45nm proizvodnog procesa, maksimalnim kapacitetom od 8GB dvokanalne DDR3 1066/800 memorije i istovremenom podrškom za memoriju DDR2 800/667 MHz. Pored toga na spisku specifikacija nalazi se i podrška za taktove magistrale od 1333/1066/800, PCI Express x16 graphics i podrška za procesore sa više jezgara.

DDR3 memorija eliminiše postojeća ograničenja u memorijskom protoku i kapacitetu

Osnovna razlika između memorijskih standarda DDR3 i DDR2 odnosi se na maksimalni memorijski protok, koji je kod novog standarda duplo veći, odnosno iznosi 1600 u odnosu na 800. DDR3 memorija odlikuje se i nižom potrošnjom energije za čak 30%. Razvojni tim kompanije ASUS uložio je sve svoje napore kako bio objedinio sve prednosti nove platforme u okviru jednog proizvoda, odnosno serije matičnih ploča ASUS P5K3/P5K. S obzirom da ova serija matičnih ploča podržava memoriju DDR3 1333, ona donosi korisnicima tako potrebno povećanje memorijskog



protoka. Pored toga, inženjerima kompanije ASUS pošlo je za rukom da premeste trenutni jaz u odnosu između takta magistrale i memorije, tako što su razvili tehnologiju ASUS Super Memspeed koja omogućava najdetaljnije podešavanje parametara za dodatno ubrzavanje. Tehnologija ASUS Super Memspeed proračunava najbolji odnos radnog takta magistrale i ugrađene memorije pri dodatnom ubrzavanju, čime se postiže drastično povećanje performansi od čak 72.6%.

Bešumni rashladni sistem

Kompanija ASUS se na dva načina bori sa problemom viška toplote koji generišu pri radu savremeni personalni računari, pasivnim rashladnim sistemom i osmostepenom naponskom jedinicom. Osmostepena naponska jedinica daleko je efikasnija u radu od drugih rešenja, pri čemu je radna temperatura niža u proseku za čak 15°C. Matična ploča P5K3 Deluxe opremljena je rashladnim sistemom sastavljenim od bakarnih rashladnih cevi koje na izuzetno efikasan način odvođe višak toplote u one delove sistema odakle ga vazdušno strujanje odvodi van kućišta. Ovaj sistem efikasno smanjuje radnu temperaturu sistema za čak 16°C i produžava njegov radni vek.

Zahvaljujući inovativnim tehnologijama koje omogućavaju dodatno ubrzanje sistema, primeni DDR3 memorije i naprednim rashladnim sistemima, serija matičnih ploča ASUS P5K3/P5K ponovo podiže standarde kada su performanse personalnih računara u pitanju.



	P5K3 Deluxe /WIFI-AP	P5K Deluxe /WIFI-AP	P5K
Skup čipova	Intel® P35 / ICH9R		Intel® P35 / ICH9
Memorija	DDR3-1333/1066/800 MHz	DDR2-1066/800/667 MHz	DDR2-1066/800/667 MHz
Magistrala	1333 / 1066 / 800 MHz		
Slot za grafiku	2 x PCI-E x16 CrossFire at x16, x4		
Mreža	x 2		x 1
Zvuk	8CH HD		
Skladištenje podataka	1*Ultra DMA		1*Ultra DMA
	6*SATA3.0Gb/s		5*SATA3.0Gb/s
	2*External SATA 3.0Gb/s		1*External SATA 3.0Gb/s

A4 Tech G600 Gaming Keyboard

Kompanija A4 Tech je već neko vreme sveprisutna u svetu video igara i “profesionalnih” gamera sa svojom X7 serijom proizvoda. Iz iste smo već predstavili gaming miša, uskoro ćemo na tapetu imati i “polu-tastaturu” a ovoga puta predstavljamo “full” keyboard pod oznakom G600. Da vidimo šta je kod ove tastature toliko specijalno.

Prvo, čak i da vam ne treba nijedna od naprednih funkcija koje G600 ima da ponudi, ono što će vam se sigurno izuzetno dopasti jeste to što je tastatura u potpunosti “pročišćena” od bilo kakvih dodatnih tastera, i svega onoga što igrači ne vole. Tu je i standardni raspored dugmića (bilo da govorimo o sekciji sa PGDN, PGUP, END, itd), bilo kad govorimo o SHIFT, CTRL, ALT i sličnim komandama. To znači da je G600 jednostavna tastatura, kao što su one nekada bile, i tastatura koja će vam sasvim sigurno zapasti za oko ako ste i vi jedni od onih koji ne traže ništa posebno od ovog periferala.

Naravno, ovde nije kraj, i Gaming Keyboard sa sobom donosi pregršt do-data. Na prvom mestu, tu su specijalni WASD tasteri kao i strelice. Oni su, kao na nekim drugim A4 Tech tastaturama, izdvojeni (kako bojom, tako i samim materijalom od kojeg su napravljeni). To znači da su specijalno postavljeni da izdrže intenzivno korišćenje koje je kod ovih pomenutih tastera zaista najčešće.

U slučaju da vam crveni tasteri smetaju i možda niste baš pasionirani igrač, u paketu se nalaze i standardni dugmići kao i zgodna alatka za vađenje tastera. I ukoliko se odlučite upravo za to, da crvene tastere zamenite standardnim, shvatićete da je G600 zapravo izgledom tastatura kao one iz druge polovine devedesetih, što je, ako nas pitate, pozitivno.

Tu naravno nije kraj novitetima. Na tastaturi postoji nešto što se zove “Gamer Friendly Key Position”. U pitanju je pozicioniranje dugmića koje se menja samo jednim klikom, i to po sledećem šablonu – zelena boja označava da su strelice prebačene na poziciju WASD odnosno da pritisci WASD simuliraju pritiske strelice. Žuta boja označava da su tasteri CTRL i CAPS zamenili mesta, što onemogućava slučajno pritiskanje CAPS-a a pritom donosi lakše pritiskanje CTRL-a, a crvena boja označava oba.

Drugi specijalni taster odnosi se na “Quick 4 Speed Shift Ability” i označava

takozvani odziv tastature, takođe segmentiran u četiri dela. Najsporiji ima odziv od 22 milisekunde a najbrži od 7.92 milisekunde. Moramo priznati da neku stvarnu korist od ove opcije nismo primetili, ali ostavljamo da zaista postoji neko kome je ovako nešto bitno.

Od drugih, da kažemo propratnih stvari, ova tastatura poseduje tri puta veću težinu u odnosu na standardne tastature što bi trebalo da obezbedi bolju stabilnost prilikom igre, a tu je i dizajn otporan na prolivanje vode koji je tu da bi eliminisao potrebu da obraćate pažnju na to kako ispijate sok ili kafu, i da se koncentrišete na što bolje igranje.

U slučaju da ste tražili kvalitetnu tastaturu koja bi mogla da odgovori na sve vaše igračke zahteve, ili jednostavno tastaturu koja nema previše dodatnih tastera, onda je G600 verovatno pravo rešenje za vas.



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

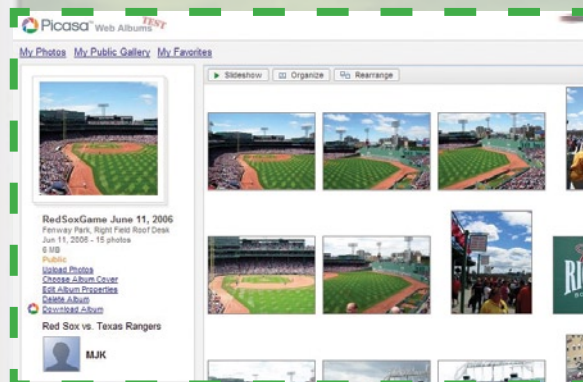
Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

GOOGLE APPS

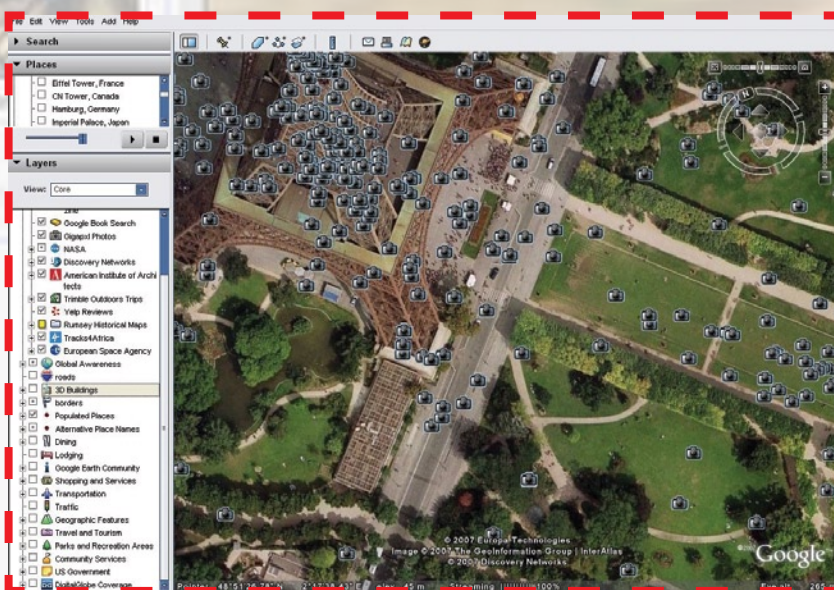
O da, svi smo sto puta do sada čuli priču "od pretraživača do najveće internet kompanije", tako da vas nećemo smarati s onim što je Gugl bio, već s onim šta je postao. I šta danas nudi svetu. Krećemo ozbučno.



"Google Alerts": Servis koji vam na e-mail adresu šalje obavještenja i vesti u vezi sa temom koju ste odredili. Na početnoj strani servisa jednostavno upišete pojam, koliko često želite obavještenja i na koji mail želite da vam stižu. "Alerts" možete koristiti npr. za praćenje aktivnosti neke kompanije, proizvoda, Britni Spirs, Midsbroa itd. Adresa: www.google.com/alerts

"Google Analytics": Veoma moćan alat za pregled statistika neke veb stranice. Namenjena administratorima, prikazuje tone podataka, od dnevnih poseta po stranicama do prikaza brauzera korisnika. Eksportuje podatke u PDF, a prava je poslastica za sve čart-frikove, pošto sve podatke prikazuje i na taj način. www.google.com/analytics

"Google Calendar": Odličan onlajn organizator. Pomaže da naprav-

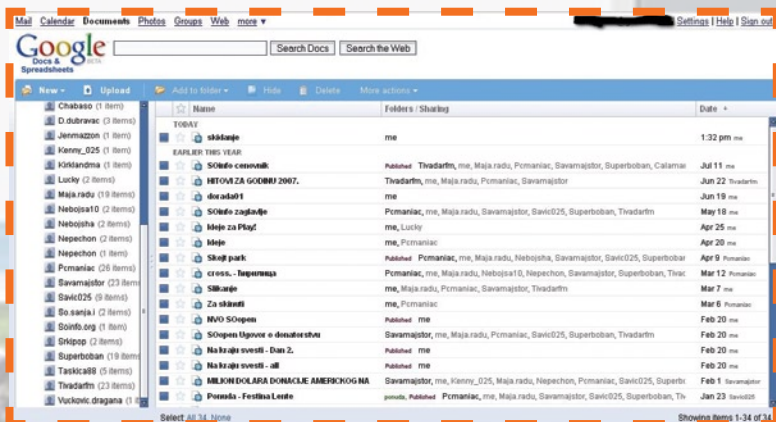


ite svoj dnevni raspored, agendu, na dnevnom, nedeljnom, ili mesečnom nivou. Može se odštampati, a ukoliko je stranica otvorena, 10 minuta pre

početka nekog događaja obavještava korisnika, o početku. www.google.com/calendar

"Google Desktop": Aplikacija koja je počela kao "Google Desktop Search", sada nosi samo ime Desktop, zbog toga što sa ovom aplikacijom više ne možete samo da pretražujete komp. Ostalo je to, naravno, ali su dodati razni vidžeti, sajdbar i mogućnost pregleda vesti, slika i drugog direktno na desktopu. Skinite je na <http://desktop.google.com>

"Google Docs & Spreadsheets": Ono što je nekad bio "Writely", sa jednim malim dodatkom:



online Excelom. "Docs & Spreadsheets" omogućava onlajn kreiranje i rad sa fajlovima za koje bi inače najčešće koristili Mikrosoftove "Word" i "Excel" aplikacije. Jedan od najjačih aduta aplikacije je online kolaboracija, odnosno mogućnost zajedničkog rada na nekom projektu sa kolegama. Moguće je eksportovati fajl u razne tipove fajlova, objaviti ga na netu ili blogu, a možete da aploudujete postojeći fajl, rađen u nekim od drugih aplikacija i da nastavite rad na njemu koristeći "D&S". <http://docs.google.com>

"Google Earth": Program koji zaslužuje svoj poseban tekst. Ovom aplikacijom Gugl je stavio svet na desktop svakog broadband sposobnog računara. Šta radi "Goole Earth"? Između ostalog: prikazuje 3d slike velikih svetskih građevina (poštanska štedionica je jedna od beogradskih), daje instrukcije kojim putevima da stignete od tačke A do tačke B, prikazuje satelitske snimke bilo kog mesta na svetu, ima oooogromnu bazu fotografija (preko stotinu slika novosadskih znamenja), hotela, motela, parkova,



Pronađite bilo koje mesto na svetu, put do tamo, pogledajte satelitske snimke ili mapu neke oblasti. <http://maps.google.com>

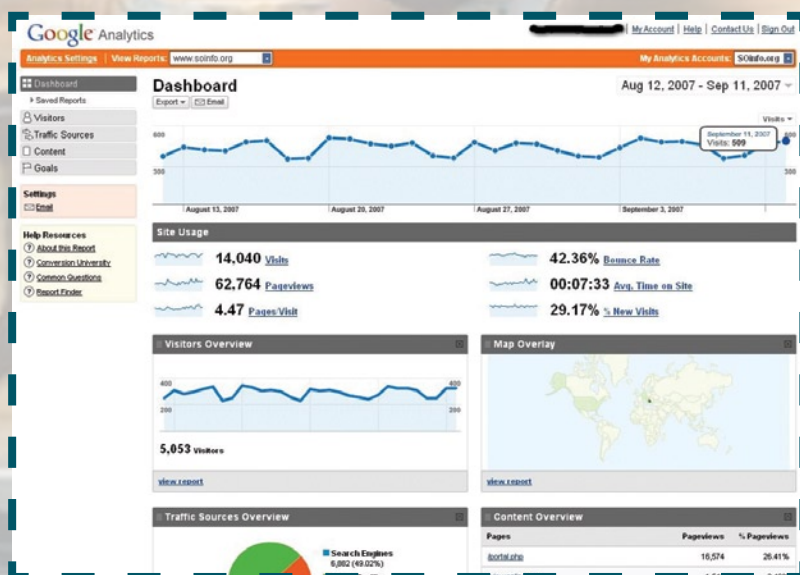
"Picasa": Takođe nekad nezavisan projekat, "Picasa" nudi mogućnost jednostavne pretrage i organizacije slika na

do 3D oblika. Radi se u 3D prostoru koji podseća na papir i olovku, a rad se može eksportovati u aplikacije koje rade sa CAD-om, slikama, animacija, i sl, za dalju obradu ili pregled. <http://sketchup.google.com>

"Google Web Accelerator":

Ime mu kaže šta radi. A pošto nosi brend Gugl sa sobom, mora da radi. A kako radi to što radi? Najbolje da citiramo ono što je rekao vlasnik aplikacije: koristi različite strategije za brže učitavanje stranica, uključujući:

- slanje zahteva kroz Gugl mašine
 - čuvanje kopija često posećenih Stranica
 - skidanje samo apdejta u slučaju da se sačuvana stranica promenila od poslednjeg puta
 - keširanje određenih stranica na vašem računaru
 - podešavanje internet konekcije kako bi se sprečilo lagovanje
 - kompresija podataka pre slanja računaru
- skinite na: <http://webaccelerator.google.com>



ovoga, onoga, sve to začinjeno lepom 3D grafikom prilikom "leta" iz jednog mesta u drugo. U slučaju da živite u nekoj od velikih svetskih metropola, vašoj sreći nikad kraja, jer su slike tih gradova u odličnoj rezoluciji. Isprobajte, topla preporuka. I da, ako vas zanimaju zvezde, i to ima. <http://earth.google.com/>

"Google Maps": Jedna od najpoznatijih Gugl aplikacija, od nedavno dostupna i u verziji za mobilne telefone.

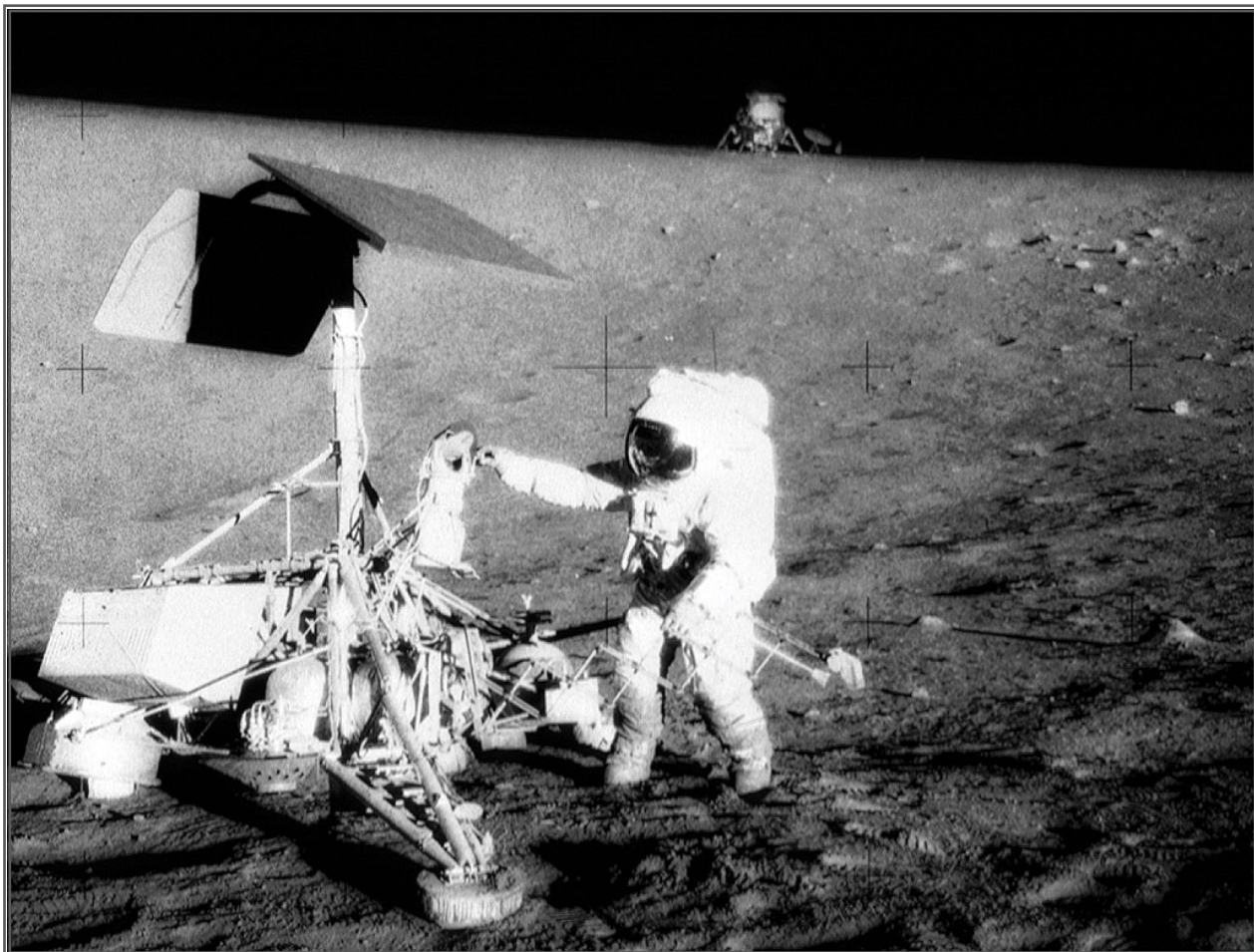
vašem računaru i takođe jednostavnog dodavanja efekata i dorade slika. Odličan sistem za onlajn objavljivanje i deljenje slika uštedeće mnogo dosadnih klikova, te će vaše slike na netu biti za čas. <http://picasa.google.com>

"Sketchup": Već smo pisali o "Sketchup"-u, da vas podsetimo, u pitanju je aplikacija za 3D modeliranje. Do krajnjih granica uprošten način rada zasniva se na crtanju skica, koje se potom ispunjavaju

Tek smo zagrebali površinu ovim pregledom, Gugl nudi još mnogo usluga, poput blogovanja, pretrage patenata, stranica knjiga, čuvanja vaše istorije surfovanja, klijenta za čet i glasnu komunikaciju sa ostalim "GMail" korisnicima i tako dalje. Imajući sve ovo u vidu, veličina velikog Gugla narednih godina može samo još više da raste.

Srđan Bajić

TRKA KA MESECU



Google i "X Prize Foundation" otvorili su takmičenje ko će prvi do Meseca, a pobjednika rešili da nagrade sa 20 miliona dolara.

Takmičenje je otvoreno za sve privatne firme na svetu, a od učesnika se traže da od svojih sredstava sagrade svemirski brod i s njim slete na Mesec, u roku od pet godina. Brod mora imati i tzv. "land rover", radi izvršavanja misija neophodnih za dobijanje nagrade: vožnje 500 metara po površini Zemljinog satelita, i slanje videa, slika i podataka nazad na Zemlju, na uvid Zemljanima.

U svom saopštenju, glavni i odgovorni "X" fondacije, Piter Dijamandis rekao je sledeće: "Takmičenje Google Lunar X Prize poziva inženjere, vizionare i inovatore sa celog sveta na povratak na

površinu Meseca i istraživanje okoline za dobrobit celog čovečanstva. Google, kao glavni pokrovitelj trke, pokazuje našu želju za probojnim pristupima i globalnim učešćem u istim."

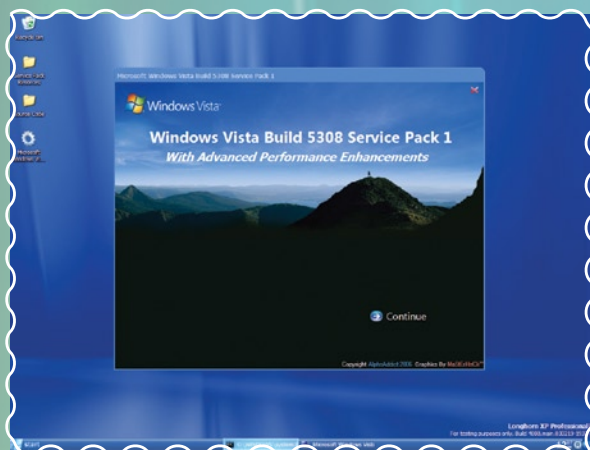
Ukupna nagrada takmičenja iznosi 30 miliona dolara. Pobjednik trke dobiće 20, drugoplasirani pet, dok će ostalih pet miliona biti raspoređeno za bonuse. Prvi rok za sletanje na Mesec je 31. decembar 2012, a ako do tada niko ne uspe da izvrši misiju, fond pada na 15 miliona. Takmičenje će se najverovatnije zatvoriti 31. decembra 2014.

Bonus se može osvojiti izvršavanjem dodatnih misija, kao što su vožnja rovera dužom distancom, otkrivanjem vode ili leda ili preživljavanjem Mesečeve noći, koja traje 14,5 zemaljskih dana.

"Zašto Gugl voli svemir? Pa, na primer, zato što mislimo da je kul. Ozbiljno, istraživanje svemira ima veoma značajan uticaj na tehnološke pronalaskе i otkrića, od ablativnih štitova i asteroidnog rudarstva do nevidljivih kaiševa i Tanga. X Prize bi takođe mogao da dovede do značajnog razvitka u polju robotičnog istraživanja svemira, čitave gomile novih svemirskih materijala, precizne tehnologije za kontrolu sletanja i ko zna čega još", rekao je Alan Justejsi, potpredsednik inženjerskog dela Gugla. On je takođe naveo da se nada da će takmičenje da poveća javnu zainteresovanost za matematiku, inženjerstvo i kompjutersku nauku, posebno među mladim ljudima.

Srđan Baijić

WINDOWS VISTA SP 1



Informacije su stigle upravo od Mikrosofta. Paket koji će sadržati mnoge zakrpe i poboljšanja koja korisnici već mesecima traže, pojaviće se na netu, u svom beta izdanju, ove jeseni, najverovatnije u oktobru. Zvaničan paket biće pušten u prodaju u prvom kvartalu iduće godine, a kada tačno, dosta zavisi od toga šta će testerati reći na jesenji paket.

Prvi beta paket na testiranje biće prosleđen odabranoj privatnoj grupi od oko 10,000 ljudi, kažu iz Redmonda. Taj prvi paket će, u trenutku kad čitate ovaj tekst, već biti u rukama "odabranih". Posle toga, broj testera će se polako širiti, kojim metodama, ne znamo, kao ni to na koji način će Mikrosoft odlučiti kome sledeće da da SP u ruke. No, najverovatnije je da javnost neće doći do bete pre novembra. PR firme rekla je da je "još uvek rano za pitanja o više detalja", tako da smo ostavljeni da nagađamo kada će Perica iz Prokuplja da se dočepa svojih beta zakrpa.

Servis pek 1 vrlo je bitan za Mikrosoft, iz, za početak, dva očigledna razloga. Prvi je, naravno, zadovoljenje (velikih) kupaca koji su dali novac za prvu verziju Viste koja se pojavila na tržištu, onako, na suvo, bez čekanja pregleda i analiza novog sistema. Drugi razlog je migracija. Još uvek ima više XP nego Vista korisnika, i tu Mikrosoftu leži veliki profit praktično zatvoren. Problemi sa drajverima i aplikacijama na koje je nailazila Vista u početku nisu napravili pomak napred u navođenju ljudi na apgrejd, nego baš suprotno. Ipak, brojne su prednosti novog sistema, te ako bi se minimalizirale njegove mane u odnosu na dobri, pouzdani XP, skeptici bi polako mogli da ostanu bez argumenata.

Ipak, ne smemo zaboraviti kakav standard

Posle mnogih nagađanja i procurelih informacija, konačno se pojavila zvanična informacija o prvom velikom servisnom paketu za "Windows Vistu".

je postavio XP SP2. SP2 nije bio običan servis pek, kakav su do tad korisnici dobijali. Običan skup pečeva i fikseva. Ne, SP2 je bio pravi mali novi mini sistem koji je menjao srž rada XP-a, pogotovo u domenu sigurnosti. Tako da je MS sam sebi napravio

mali problem, jer milioni korisnika danas očekuju još jedan takav SP. Mikrosoft se jasno ogradio od takvih očekivanja, rekavši da će svi oni koji u peku za Vistu vide SP2 biti razočarani. No, jaz između novog i poslednjeg paketa i pored toga ne sme da bude velik, te zbog toga i čekamo toliko dugo na prvi servis pek. Godinu dana ravno, kad SP1 stigne u prvom kvartalu.

Bild koji se distribuirao po torentima poslednjih dana velik je 684MB, no Mikrosoft kaže da je servis pek trenutno, u formi "Windows Update"-a, velik svega 50MB. Veličina je smanjena kompresijom i sistemom koji će svakom računaru isporučivati samo one fajlove koji mu trebaju. "Stand-alone" verzija, sa druge strane, težiće oko 1GB. Ono što bi moglo da napravi problem pojedinim korisnicima je uslov od 7GB praznog prostora na disku u slučaju 32bitnog, odnosno 12GB u slučaju 64bitnog sistema. No, verujemo, ako već imate gigu plus rama, par giga na disku nisu problem.

Osim što će dodati nove stvari, SP1 će neke stvari i ukloniti iz Viste. Konkretno, Servis pek će izbrisati "Group Policy Management Console" (GPMC), a umesto nje će, bar neko vreme dok se ne pronađe bolje rešenje, u igru uskočiti stariji GPedit.msc, koji koristimo i na XP-u, a vremenom će ga zameniti poboljšana verzija GPMC-a.

Još par reči o novim stvarima koje će doneti servis pek. Napravljene su tri glavne kategorije noviteta:

- apdejti u domenu pouzdanosti i performansi sistema
- administraciona poboljšanja
- podrška za nove standarde

Pored te tri glavne kategorije, pek će

obuhvatati i sigurnosna poboljšanja kao i sve one stvari koje je MS plasirao kroz svoj apdejtter od prvog dana proizvodnje do dana kada će zvanična verzija biti puštena u prodaju. Ono što znamo od konkretnih stvari je da će Vista bolje podržavati neke grafičke karte, mnogo bolje koristiti štampače određenih proizvođača s kojim je "prazna" Vista imala problem, bolje i sigurnije izlaziti iz / ulaziti u sistem spavanja i hibernacije, kao i da će Internet Eksplorer (novi servis pek ne donosi "Firefox" / "Operu" kao glavni program za surfovanje netom, na žalost) mnogo bolje koristiti resurse računara, te da će se fajlovi brže kopirati. Dalje, SP1 će doneti podršku za exFAT fajl sistem i mogućnost butovanja udaljenog mrežnog računara ("Network boot"). Pritisak na Mikrosoft od strane američkog Odeljenja za pravdu ("Department of Justice") i EU kompetitivne komisije urodio je plodom, te će SP1 takođe doneti i određen broj novih API-ja koji će omogućiti ograničen pristup kernelu operativnog sistema.

Uporedo sa Vistom ide priča i o poslednjem, trećem servisnom paketu za sistem pred gašenjem, "Windows XP". Tok te priče dosta je sličan kao i tok priče o Vistinom prvencu, tako se očekuje da neka vrsta bete ove jeseni ugleda svetlost dana, dok bi zvaničan paket došao zajedno sa gašenjem proizvodnje sistema, u prvoj polovini sledeće godine. "Windows XP SP3 je paket prethodno objavljenih apdejta za XP, uključujući sigurnosne apdejte, pečeve i fiksove. Takođe će sadržati i mali broj novih apdejta, no to ne bi trebalo bitnije da promeni iskustvo u korišćenju XP-a", kažu u Redmondu. Inače, rok za prestanak preinstalacije sistema u domenu proizvođača računara je 30. januar '08, ali pošto popularnost XP-a ne jenjava onoliko brzo koliko je MS očekivao, sa finansijske strane vrlo logično bi bilo da se taj rok prolongira. To je to. Sve što sada treba da uradite je da ispraznite slamaricu. Kod zubara možete i sledeće godine.

Srdan Bajić

WINDOWS HOME SERVER

Pored velikog projekta orijentisanog krajnjim korisnicima i širokoj narodnoj masi, Viste, u Mikrosoftu se prethodnih godinu-dve radilo i na OS-u, čije ime najbolje oslikava njegovu namenu: "Windows Home Server".

Veliki Bili čak je i nas iznenadio svojom darežljivošću u vezi s ovim proizvodom, tako što je pre par meseci puštena i zvanična, Beta verzija sistema. Zvanična verzija puštena je nedavno u prodaju po ceni od \$150 - \$200, zavisno od izdanja. Namena servera jeste da bude instaliran na starijoj mašini, kojoj za rad nisu potrebni monitor, miš i tastatura. Na njoj bi bili sigurno smešteni gigabajti raznih fajlova, kojima bi se onda pristupalo preko radnih stanica u mreži.

Srž sistema leži na dokazanom "Windows Server 2003" sistemu, koji je uprošten do nivoa da korisnik nema šta da radi za serverom, već njime upravlja preko konzole, sa klijent, odnosno drugog mrežnog računara. Interfejs konzole je "noob friendly", i omogućava manipulaciju svih segmenata operativnog sistema.

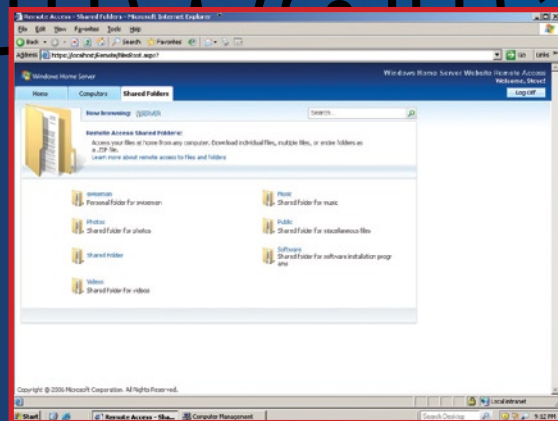
Prelazimo konkretno na opis osobina sistema. Prva od njih odnosi se na način skladištenja fajlova na WHS računaru. Funkcija koja nekome može da zasmeta, a nekome da olakša život je ta da kada na računar koji goni WHS spojite bilo koju vrstu eksternog skladišta, on automatski biva formatiran, a sistem potom raspoređuje postojeće fajlove ravnomerno po diskovima. Tako se izbegava klasični način deljenja i mapiranja mrežnih diskova, a u korist jedno-foldernog pristupa svim fajlovima na računaru. Shodno

nameni, WHS će podržati bilo koju veličinu skladišta koja mu se nameni. Znači, ukoliko želite da povećate skladište kućnog servera, jednostavno priključite disk, a sistem radi ostatak posla za vas.

Bekap fajlova WHS radi dosta klasično. Možete odrediti kada i koliko često sistem mora da radi bekap (pričamo o bekupu podataka sa klijent računara), kao i koji kompjuteri, folderi i vrste fajlova ne ulaze u taj proces. Naravno, prvi bekap će, iz razumljivih razloga, da traje dosta dugo, dok će svi ostali biti neuporedivo kraći, zbog bekapa samo onih fajlova koji su menjani ili kreirani od prošle tačke. Zanimljiv je i način na koji ovaj OS radi bekap, jer od količine prostora koji fajlovi zauzimaju na operativnom disku, ostane svega 30% posto koji bivaju napisani na bekap disku WHS-a. Znači od 10GB koliko su fajlovi teški na operativnom disku, prilikom bekapa, oni će biti smanjeni na negde 3GB.

Pošto su u WHS projekat na svoj način uključeni i razni developeri i beta tester i sa svih strana planete, ovaj sistem može da se budža različitim dodacima koje upravo razvija ovo društvo. Raduje to što je većina dodataka besplatna, i mogu se bez problema preuzeti sa neta. Primer je program "Launcher", koji je pisao Den Forsit (<http://www.danno.ca/blog/WHS+Program+Launcher+12.aspx>). Ono što on omogućava jeste daljinsko povezivanje na WHS i korišćenje na isti način kao što koristite redovan PC, sa, naravno, svog klijent računara. U "Launcher" je čak uključen i Task Menadžer servera, kao i mnoge druge korisne stvari. Više dodataka možete pronaći na zvaničnom Mikrosoftovom WHS forumu.

Još jedna od sjajnih stvari koje stižu uz ovaj OS je ugrađena mogućnost pristupa serveru sa bukvalno

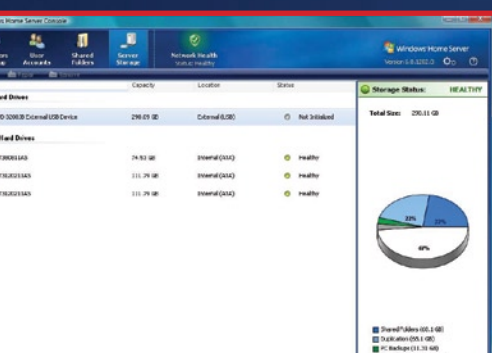


bilo kog računara u svetu. Koristeći bilo koji brauzer (hooray, no IE), ukucavanjem korisničkog imena i šifre možete pristupiti i manipulirati svojim fajlovima na WHS računaru, pa čak i pristupiti preko mreže svom ličnom računaru, dok god ovaj ima sistemsku podršku takvog zahteva. Mikrosoft je čak napravio i pod-domen, <https://nesto.homeserver.com>, koji možete iskoristiti za pristup svom računaru.

Par reči i o korisničkoj politici, prilikom kreiranja korisnika na WHS-u, dobra stvar je napraviti isto korisničko ime i lozinku, kao što je i ono na lokalnom kompjuteru, jer MS još uvek pati od boljke da u drugačijem slučaju morate svaki put kad pristupate folderu unositi pristupne podatke. Nakon postavljanja korisnika, pravi se folder za njega u koji on smešta svoje fajlove, koji pritom bivaju razvučeni na sve diskove (ako ih ima više), minimalizirajući time mogućnost gubitka podataka.

Oke, vreme je za zaključak i cenu. WHS je server koji može da gura malu mrežu od najviše 10 XP/Vista računara. Zaključak je da je ovaj sistem zaista pomak unapred kad je reč o kućnim serverima i da se njime može vrlo lako koristiti i manipulirati, čak i ako ste totalni dudak za mreže. Setom novih odličnih OS mogućnosti i prostorom za dalju dogradnju korišćenjem društvenih dodataka, ovaj Mikrosoftov proizvod predstavlja vrlo dobar "value for money". Overite još tabelu harverskih zahteva koju vaša mašina mora da ispuni da bi poterala WHS. Živeli.

Hardver	Minimum	Preporučeno
CPU	1 GHz PIII	P4 ili AMD x64 ili bolji
RAM	512 MB	512 MB
HDD	70 GB primarni disk	300 GB x2 interni diskovi





KLAN RUR
www.klanrur.co.yu